エクセリオン、ギャラガ
フォーメーションZ、ササ㊗ゲーム大紹介

絵ときでわかるバンゲリング・ベイ
マッピー、エキサイトバイクのすべて

チャンピオンシップロードランナー
必勝法大解剖

ログイン編集部／編

アスキー出版局

目次
CONTENTS

NINTENDO
3RD
1:24:00
TEMP
TIME
0:27:63

S 010100
SPECIAL

1P000000 E0500 2P000000 E0500

ファミリーコンピュータ™

ゲーム攻略㊙テクニック

月刊ログイン編集部/編

NO.1

家庭内100万点

XEVIOUS

C 1983 1984 NAMCO

1～16エリアのマップは、ログイン編集部で制作したものです。空中物1～41は不確定空中物が出るエリア、( )内はもっとも出現する割合が高いキャラクターです。なお、マップ内のドモグラム、グロブダーは、画面に出現した時点の位置、番号は地上物を倒す順番と位置を示しています。

プレイヤーをめざそう!

おもな読みもの

1エリア〜16エリアの全マップ&
100万点確実のテクニック大公開
全登場キャラクターを大紹介

スクープ ついに発見された46本目のソル!

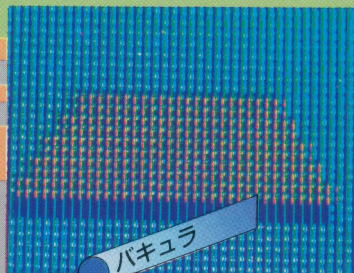
▶禁技・家庭内ジェミニ誘導、秘技・家庭内バックファイヤーは、こうやって使おう!

▶4つのスペシャルフラグを確実に出す方法

空中キャラクター No.1

アンドアジェネシスの本体部分。中央のコアが爆発すると同時に飛び出し、中央の模様が赤青黄緑の4色に変化しながら画面上方へ消え去る。ザッパーと同じ速度なので、絶対に破壊することはできない。

エネルギーの集中度を高めた新建材。ファミコン版の場合、1画面中に5枚以上存在することは絶対にない。また、これにザッパーを何発当てようと、破壊することは不可能である。バキュラもガルザカートと同じく出現する場面が決まっている。

30点。ゼビウス軍の無人機。一度に3～6機出現。ランクは低いがエリア全般にしばしば登場する。ソルバルウとタテ軸上で一致すると旋回し、その時弾を1発出すタイプと、そうでないタイプがある。別名〝わっか〟。

ゼビウス軍のキャラクター大図鑑

ゼビウスにうまくなるには、まずキャラクターたちの性質を知ることが大切だ。ゼビウス軍には空中物15、地上物11の計26個のキャラクターが存在する。これらのパターンを憶えておかないと、100万点は絶対に無理だぞ!

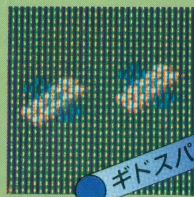
50点。有人戦闘機。2機から5機までの集合体で現われる。ソルバルウの左右対称方向（ソルバルウが右側にいれば左側、左側にいれば右側）から高速出現し、ランダムな位置で弾を発射。その後、中央部分のコックピットを反転させ退却する。

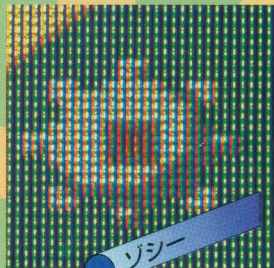
100点～300点の4種類がある。画面上にランダムに出現し、真下に落ちていくものと、ソルバルウに向かってくるものがあり、どちらも、しばらくした後爆発弾を発射する。ザカートシリーズの原形。別名〝黒玉〟。

500点。ガルザカート爆発の際、発射される20個の弾のうちの4つ。これらの弾は他の弾と違って、旋回しながらソルバルウを襲ってくる。ザッパーを当てることにより得点はできるが、破壊することはできない。

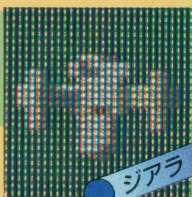
1000点。画面上方のランダムな位置から出現、落下、中央付近まで到達すると爆発し、16個の弾と4個のブラグスパリオ（誘導弾）を円状に放出する。これは不確定空中物ではないので、1～16エリア中、登場するのは必ず5回と決まっている。

10点。タルケンと同じく、ソルバルウの左右対称方向から超高速で出現し、確実にソルバルウを狙って攻撃してくる。ゼビウスのキャラクターの中では最も得点が低いのだが、なかなか手強い。別名〝手裏剣〟。

300点。タルケンの改良型有人戦闘機。最高5機まで同時に出現し、ソルバルウに接近。その後機体を反転させて弾を出しながら、滑らかなカーブを描きつつ退却する。改良機とはいえそれほど強力にはなっていない。

ゼビウス軍の無慣性飛行物体。ランダムに方向転換する70点タイプ、ソルバルウに向けて方向転換する100点タイプ、バックアタック攻撃をしてくる100点タイプの計3種類がある。攻撃はかなりしつこく、100点タイプでは破壊されるまで続く。

700点。カブトガニ型有人機。カピをさらに進化させたタイプ。画面上方から出現し、ソルバルウに接近、その後カピのように機体を裏返して引き返すのだが、その間常に弾を出し続ける。最高5機まで同時に出現する。

ゼビウス軍の反乱分子。ソルバルウの唯一の味方だ。9エリアと14エリアで登場。画面の左右上方から飛んで来て、ソルバルウの前で交差。その後しばらく回った後、合体して、前方へ去って行く。なんのことはないのだが、心がなごむひとときだ。

画面上にランダムに出現し、ソルバルウにある程度まで近づいて来て爆発。5発の弾を扇状にバラまく。得点は、600点と1500点の2種類あり、それぞれ爆発のアルゴリズム（条件）が異なっている。別名〝赤玉〟。

150点。トーロイドとほぼ同じ動き方をするが、速度が速いため、すこし手強くなっている。ソルバルウに向けて弾を出すタイプと出さないタイプがあり、3機から6機の編隊で攻撃をかけてくる。別名〝きりもみ〟。

特別出演 彼らはキミたちの分身なのだ

▶ソルバルウ

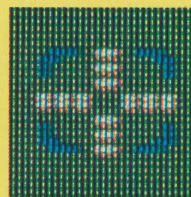
プレイヤーキャラクター。空中物攻撃用ザッパー2基と、地上物攻撃用ブラスター1基を搭載している。ザッパーは連射も可能だ。

▶ザッパー

対空中物用の武器。1画面中に3発までしか存在できないのだが、家庭用TVはタテ方向が短いため実際は連射しているのと変わらない。

▶ブラスター

対地上物用の武器。スペシャルフラグ出現機能も持っている。ほとんどの地上物はこれで破壊可能だが、バキュラでできている建造物は破壊することができない。

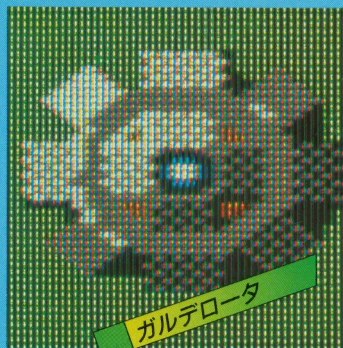
▶エイム

ブラスターの照準および地上物のスキャンニング装置。地上物にさしかかると十字の四隅が赤く点滅。スペシャルフラグには反応しない。

地上キャラクター No.2

XEVIOUS

2000点。巨大デロータ。下部は新建材バキュラで造られているため、ブラスターで破壊することができるのは中央部分のみだ。デロータよりもさらに短い周期で次々と弾を発射してくる。

ガルデロータ

200点。ゼビウス軍の情報収集地上要塞。ソルバルウへは攻撃してこないがこれを破壊することによって、不確定空中物のランクが下がっていく。ゲーム進行上、とても重要なキャラクターで、これを破壊するか、しないかでは、その後の展開が全く変わるといってもよい。画面上に出現したら必ず倒すようにしよう。

ゾルバク

1000点。画面に登場した直後から、ソルバルウに向けて短い周期で弾を発射する。画面の下方までスクロールすると攻撃しなくなるのだが、その位置（攻撃終了地点）は、ゲームの進行状況によって変化する。

デロータ

有人水陸両用車。止まっている200点。走っている400点。止まっていてエイム接近で発車する600点。止まっていてブラスターを撃つと発車する800点。走っていてエイム接近で止まる1000点。止まっていてブラスターを撃つとバックする1500点。走っていてエイム接近でダッシュする2000点。走っていてブラスターを撃つとバックする2500点。止まっていてブラスターを撃つとダッシュする10000点と、計9つもの種類がある。

グロブダー

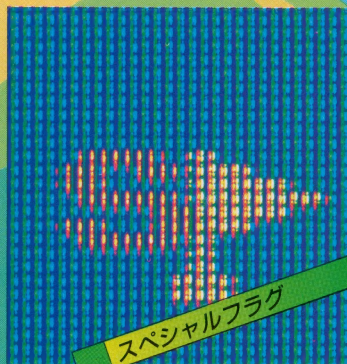
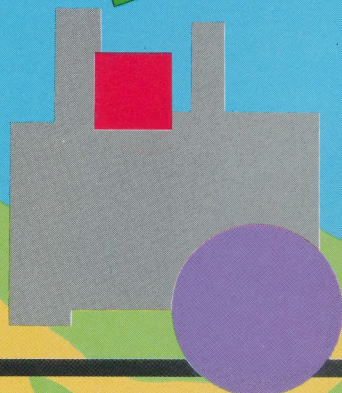
ボザとはゼビウス語で数字の4。つまりログラムが4つ連結したものである。中央部を1発で破壊すると2000点だが、周りのログラムを先に1つでも壊してしまうと、600点に下がってしまう。また、周りのログラムと中央部の中間を狙えば2300点、2600点が得られる。これもログラムを壊した後では900点、1200点に下がる。

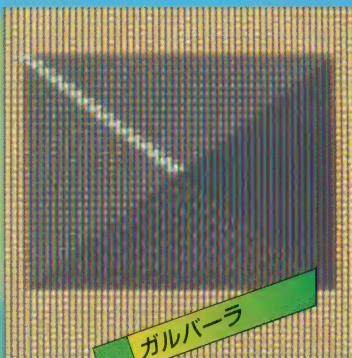
ボザログラム

隠れキャラクター。1エリアの2番目の川の中、3エリアの水路、5エリアの海を渡った埠頭の先、7エリアのゾルバクとバーラが交互に4つ並んでいる場所のエイム2個上の合計4ヵ所がスペシャルフラグゾーンと呼ばれ、この横一列にブラスターを打ちこんでいくとスペシャルフラグが出現する。出現させるだけでも1000点が得られ、さらにその上をソルバルウが通過すると、自機が1機追加されるのだ。別名〝ハタ。

スペシャルフラグ

300点。巨大バーラ。下部は新建材バキュラでできているため、ブラスターでは破壊できない。照準は必ず中央に合わせよう。しかしバーラ同様ゲーム進行上の影響は全くないので、のがしても平気だ。

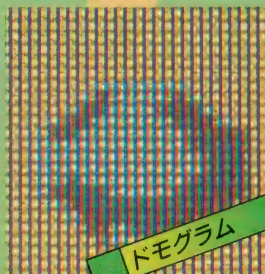
ガルバーラ

300点。球状のエネルギー弾発射装置。ソルバルウに向けて、一定周期で弾を発射してくる。その周期はゲームが進むにつれて短くなり、攻撃も激しくなっていく。ドモグラムやボザログラムの原形。

ログラム

スペシャルフラグ同様、実はこれも隠れキャラクターなのだが、おそらく知らない人の方が少ないだろう。16エリア中に46本隠されている(ファミコン版では、オリジナル版より1本多くなっている)。成長までのキャラクターの書き換えがオリジナルの7パターンに対してファミコン版では4パターンしかないので、発育が大変よろしい。出現で2000点、破壊で2000点と高得点が得られるが、46本全部出すのはちょっと難しい。

ソル

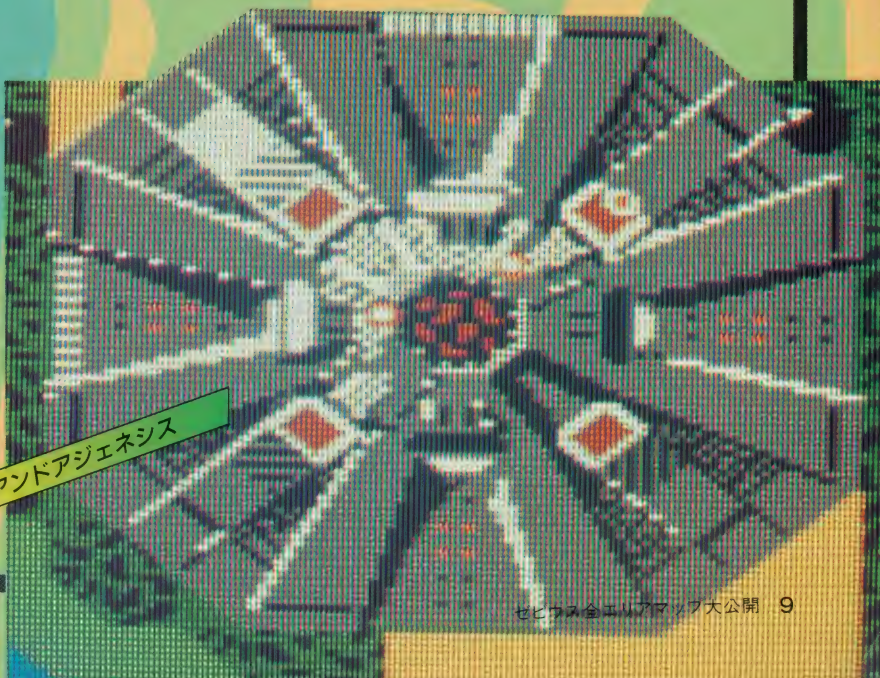
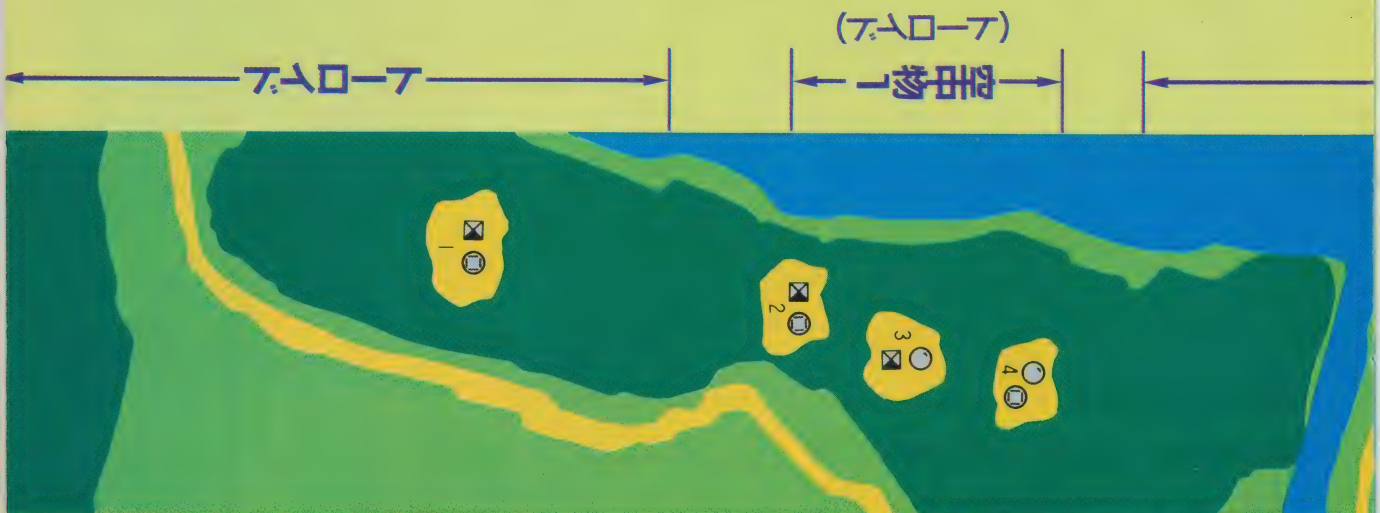
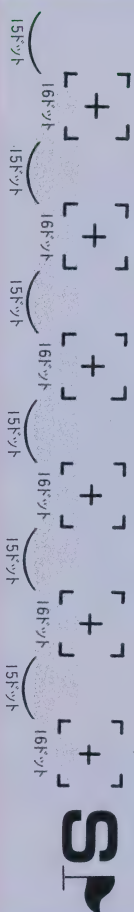
100点。ゼビウス軍のピラミッド形建造物。ソルバルウへの攻撃はなく、ゲーム進行上の影響もまったくない。得点も地上物の中では最低なので、無理して倒すことはない。

バーラ

800点。ログラムにホバーソング機能を持たせ、陸上水上を自在に移動できるようにしたもの。決められたデータによって進み、その動きはゲームが進むにつれてだんだん複雑になっていく。斜めの走行は、すこし速い。

ドモグラム

ゼビウス軍の巨大要塞。地上物としてデータ化されているが、実際は巨大空中キャラ。機体はほとんどバキュラでできているため、中央部のコアとその周囲に4つ装備されているアルゴ以外は破壊できない。アルゴからは弾が次々と発射され、ソルバルウを狙ってくる。コアを破壊することにより、要塞としての機能は完全に停止するが、その前にアルゴを壊せば、1つにつき1000点、コアの4000点と合わせて合計8000点が得られる。

アンドアジェネシス

はほどほどに倒せ

図解 S(スペシャルフラグ)は15ドット間隔で出せ！

スペシャルフラグゾーン(16エリア中、4ヵ所にある)のライン上のどこかにブラスターを打ち込むと、スペシャルフラグが出現する。出現だけで1000点、その上をソルバルウが通過すれば、ソルバルウ1機追加。と一っても大事な隠れキャラクターなのだ。そこで、スペシャルフラグを確実にモノにする方法。ファミコン版ゼビウスでは、地上物は横に16分割(16ドット×16)でデータ化されているが、フラグだけはあらゆる位置に出現する。しかしブラスターの照準が甘いため、端から順に15ドット間隔で9発打ち込めば、確実に出すことができるのだ。そのためにも、『ブラスターの横15ドットずらし撃ち』をマスターしておくように！

このエリアでは、2本のソルとスペシャルフラグを出すことだけ心がけよう。前半のトローイドへの攻撃はほどほどに。空中物のランクが上がってしまうため、フラグやソルが出しにくくなる。得点よりも1機増やす方が大事だ。

●1エリアのデータ室

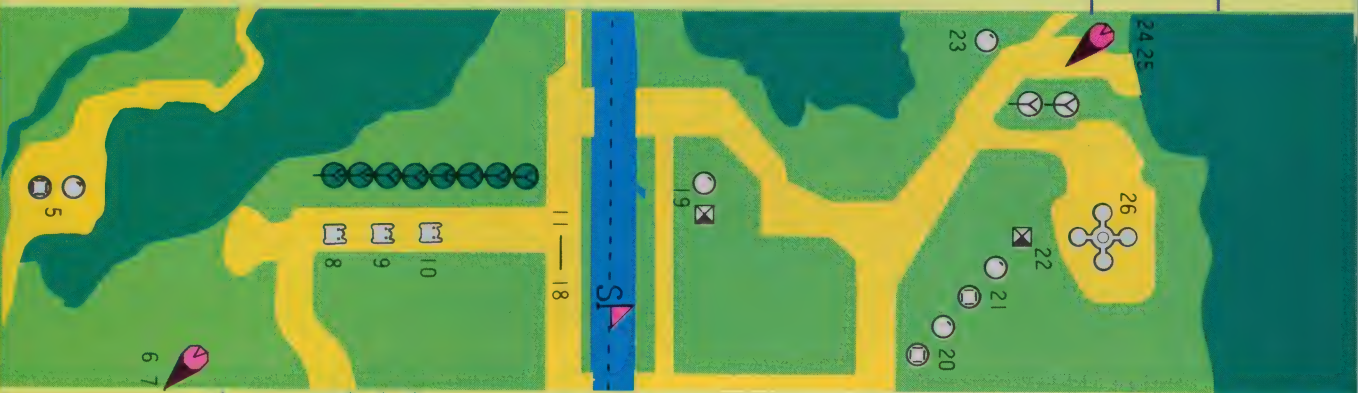
※エリア内に登場する地上物(アンドアジェネシスを含む)の数と得点です。エリア可能得点の指標にしてください。

バーラ	5	500点
ゾルバク	6	1200点
ログラム	7	2100点
グロブダー Aタイプ	3	600点
ボザログラム	1	2600点
ソル	2	8000点
スペシャルフラグ	1	1000点＋1機

(16000点＋1機)

1 エリア 空中物

空中物3（トーロイド）

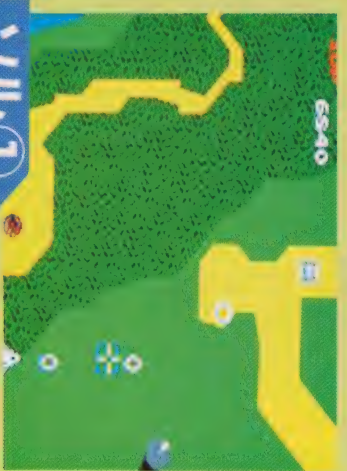
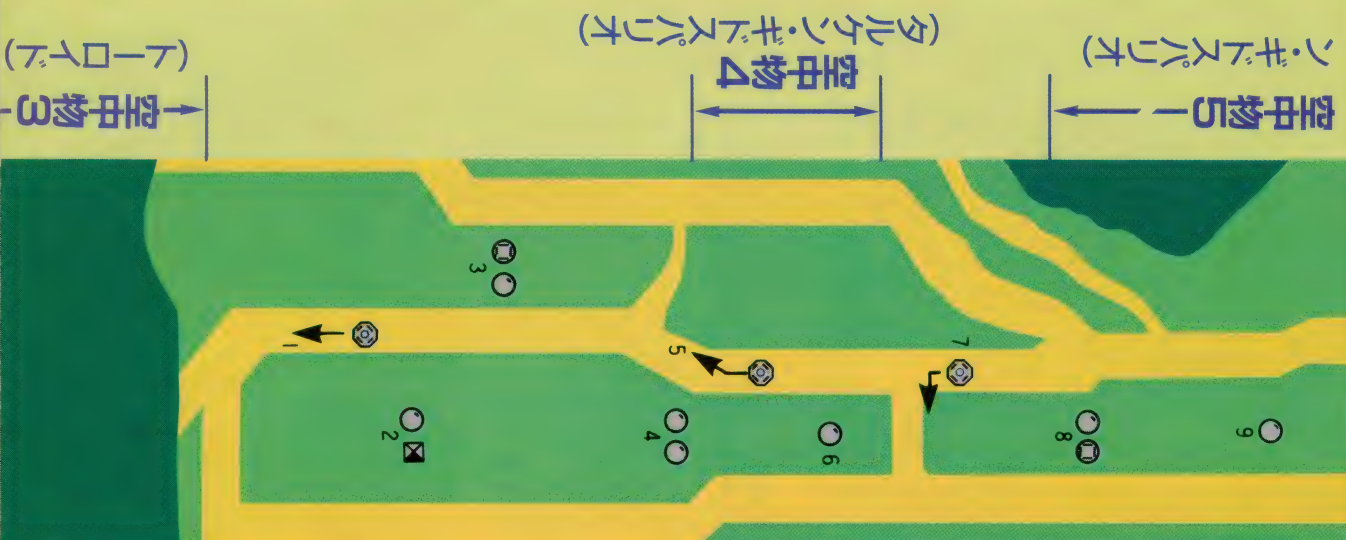
空中物2（トーロイド）（ギドスパリオ）（タルケン）（トーロイド）

⑳、㉑、㉒の3発で5連地上物を倒し、左に移って㉓のログラムを破壊した後、ソル②を出現、破壊。すばやく右にスライドし、ボザログラムを1発で倒そう。ブラスターを打ち込む位置は、2つのログラムとボザの中間点。2600点だ。

ソル2

⑤のゾルバク、ログラムを破壊した後、すばやく右上に上がってソルを出す。その後、グロブダーを倒し、川の下半分にブラスターを打ち込んで、スペシャルフラグを出そう。ブラスターは端から15ドット間隔で9発打ち込めばいい。

S▶ゾーン①

ソル①

は確実に出そう!

不確定空中物はゾルバクで決まる!

ゼビウスに登場する空中物のパターンは、マップ内の位置によって決められている場合とそうでない場合がある。マップ左に示す『空中物1～41』のゾーンでは、決められていない空中物、つまり『不確定空中物』が攻撃をしかけてくる。その出現パターンは下のランク表から選択され、そのランクはゲームの進行状況によって決定される。つまり、下のランク表を憶えておけば、出現空中物の予想ができるわけだ。ランクは徐々に上昇するが、ゾルバクを破壊すれば、少し逆戻りする。

①トーロイド
②タルケン
③トーロイド
④タルケン
⑤ギドスパリオ
⑥ゾシー
⑦ジアラ
⑧ザカート
⑨ゾシー
⑩ジアラ＋タルケン
⑪ザカート
⑫タルケン
⑬カピ
⑭ゾシー
⑮ギドスパリオ
⑯ジアラ
⑰ザカート
⑱ジアラ
⑲トーロイド
⑳テラジ
㉑トーロイド
㉒ブラグザカート
㉓トーロイド
㉔ブラグザカート

2 エリア ソル

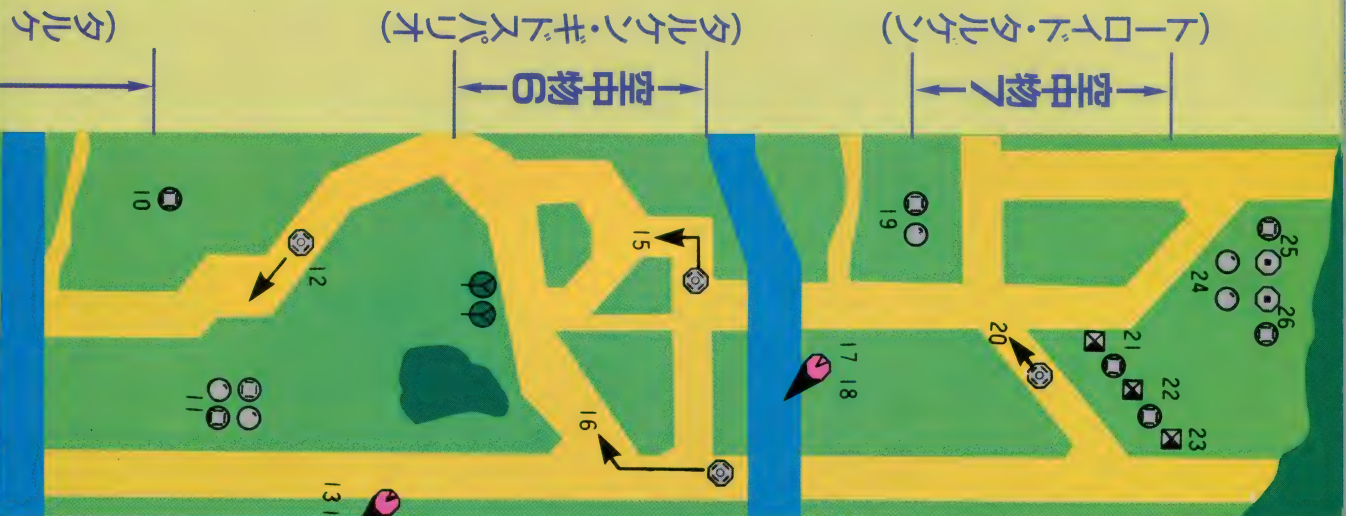
空中物7（トーロイド・タルゲン）

空中物6（タルケン・ギドスパリオ）

（タルケ

25 26 24 23 22 21 20 19 17 18 15 16 12 11 10 13 14

●2エリアのデータ室

バーラ	4	400点
ゾルバク	10	2000点
ログラム	12	3600点
ドモグラム	7	5600点
デロータ	2	2000点
ソル	2	4000点
		（17600点）

2本目の川上のソル④を出現、破壊した後、⑲のログラム、ゾルバクを攻撃。ドモグラムを⑳地点で倒し、5連地上物を3発で破壊。㉔で2連ログラムを倒した後、左にフェイントをかけ、㉕、㉖でデロータとゾルバクを破壊する。

1本目の川を渡ると、空中物の攻撃がなくなる。地上物はパターンプレイでもれなく倒すべし。ソル③を破壊した後、思いきり上に上がって⑮地点でドモグラムを倒せば、⑯地点で2つめのドモグラムを破壊することも可能だ。

ソル④

1エリア同様、比較的簡単にクリアできるエリアだ。後半に2本のソルがあるので、忘れずに8000点もらっておこう。また、10個のゾルバクは必ず破壊するように。空中物のランクが下がるので、攻撃がやりやすくなる。

ソル③

ユラのあい闘で体験せよ

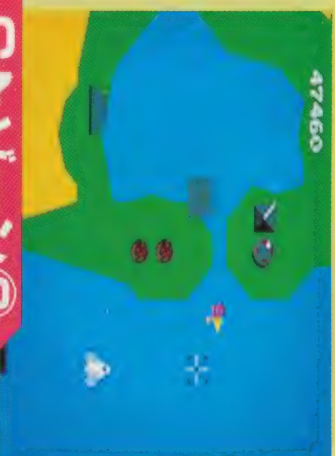
ここでタルケンが1機出現！

S▶ゾーン②

⑳のグロブダーは、ザッパーを打ち込むと発進するので、少し手前を狙うといい。この辺りは空中物の攻撃がきびしいが、⑯と⑲のゾルバクは絶対に破壊するように。余裕があるならば、㉒のゾルバクも壊しておきたい。

ソル⑤

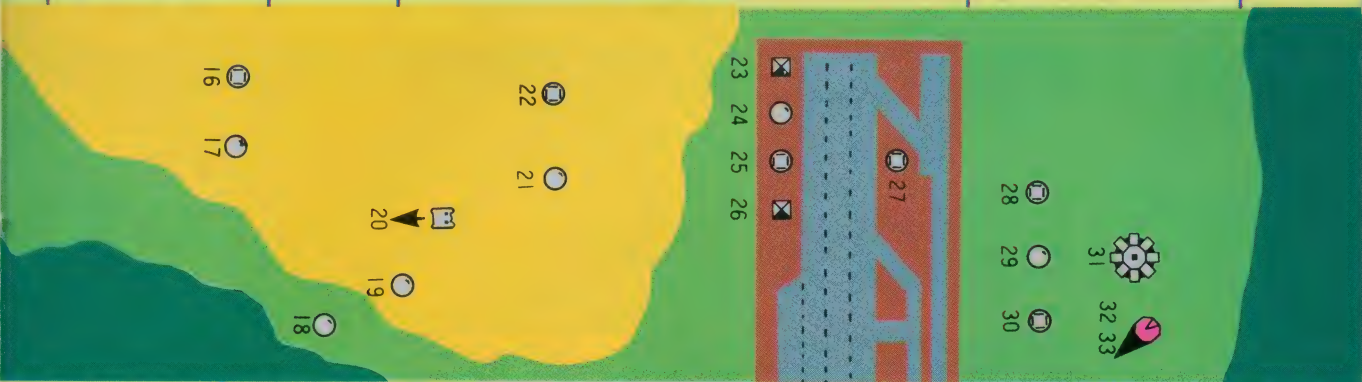
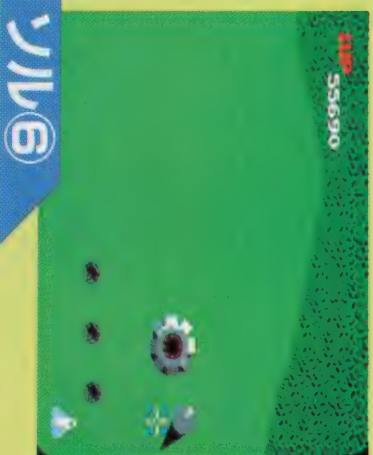
③のガルバーラを倒した後、ソル⑤を出す。そして、必ず飛来するタルケンをやっつけた後は、15ドット間隔の旗出しに専念しよう。⑥のログラムを倒してもいいが、その攻撃を避ける自信のある人は無視して旗出しに努める方がいい。

バキュラは画面中に最高4枚までしか存在しないため、オリジナル版(7枚)に比べてかなり易しいエリアになってしまった。ソル⑤もスペシャルフラグ②も非常に出しやすくなっている。5000点＋1機を確実にもらうようにしよう。

●3エリアのデータ室

バーラ	4	400点
ゾルバク	9	1800点
ログラム	8	2400点
ガルバーラ	1	300点
グロブダー Cタイプ	1	600点
ガルデロータ	1	2000点
ソル	2	8000点
スペシャルフラグ	1	1000点＋1機
		(16500点＋1機)

3 エリア

バキ

ソル⑥

エリア終盤は空中物の攻撃が止むので、パターンプレイができる。㉘～㉚の順に地上物を破壊した後、左にフェイントをかけて、㉛でガルデロータを倒そう。ソル⑥はお買い得品。必ず出現、破壊して、4000点をモノにするようにしよう。

70パーセントラインとは…

ゼビウスのエリアの境は、森で表現されている。途中でやられてしまうと、エリアの最初からスタートするのだが、どのエリアの森からスタートするかは、そのときソルバルウがエリアの何パーセントまで進んでいたかで決定されるのだ。70パーセント未満だと同一エリア、70パーセントを超えていたときは、次のエリアの森からスタートする。その境目が俗に言う〝70パーセントライン〟なのだ。大体の目安が2本目の川。2本目の川が見えたら、次エリアに進んだ、と思っていい。

バキュラは画面中に4つまでしか存在しない!

ジェネシスは冷静に対処

⑨〜⑬の地上物は、⑨＋⑩、⑪＋⑫、⑬の3発で倒すよりも、5つバラバラに破壊する方が、⑪のログラムの攻撃を受けなくて楽。どうしてもバラバラ攻撃はイヤ、という人は、⑨、⑩＋⑪、⑫、⑬の4発で破壊してもいい。

ソル⑦

このエリアは、アンドアジェネシスのみ厄介。④のドモグラムを破壊した後、空中物の攻撃が始まるが、確実に地上物も倒そう。⑤のログラム、ゾルバクを最上段で破壊すれば、⑥でソル出し、⑦でドモグラム、⑧でソル破壊が可能だ。

●4エリアのデータ室

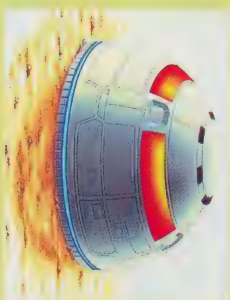
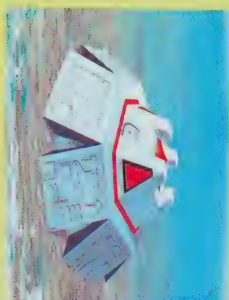
バーラ	1	100点
ゾルバク	4	800点
ログラム	3	900点
ドモグラム	5	4000点
ソル	1	4000点
アンドアジェネシス	1	8000点
		(17800点)

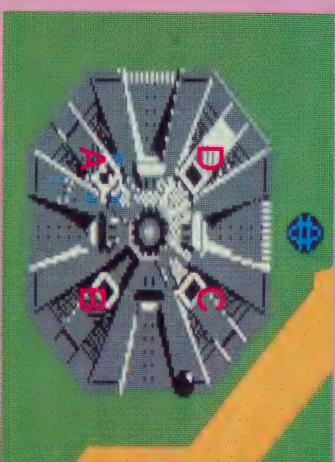
4 エリア アンドア

空中物12（ギドスパリオ）

バキュラ

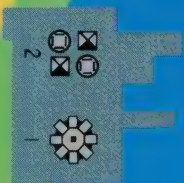
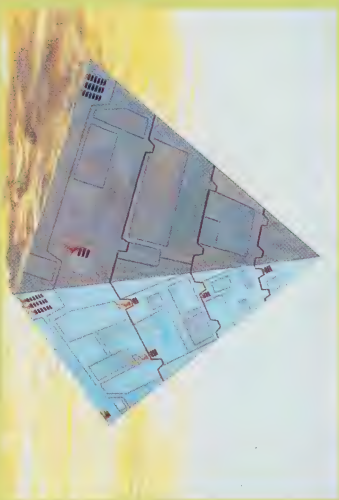
ザカート

バ

70%ラインの川を越えると、空中物のはげしい攻撃が始まる。この攻撃は5エリア前半のガルデロータまで続き、ゲーム前半のちょっとしたヤマ。おかしなミスをしないように、しっかりとザッパーを連射しよう。

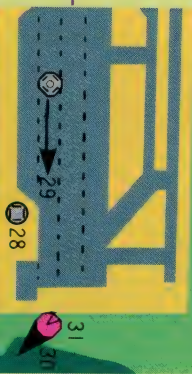
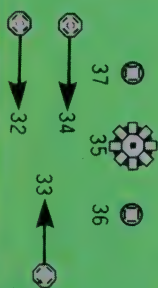
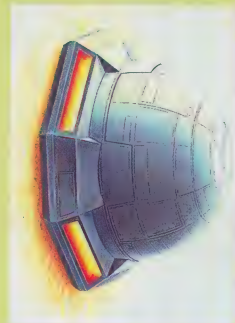
アンドアジェネシスから脱出するブラグザ

コアから脱出するブラグザの様子を、ちょっとフォーカスしてみました。もっともこれを拝見するにはアンドアジェネシスを倒さないとダメ。ザカートの攻撃が終わった後、アンドアジェネシスの攻撃が一瞬弱まるので、すばやくⒶ～Ⓓのアルゴを破壊する。最後に『まないたの上のコア』を楽しみながら、じっくりと中央コアを破壊しよう。

ここでスクロールが止まる！

ログダーは隣合い危険

スペシャルフラグゾーン③とソル⑧が隣接する場所。オリジナル版ではかなり難しかったが、ファミコン版ではちょっと易しくなっている。まずブラスターを9発打ち込んでスペシャルフラグ、次にソル、最後に㉒のドモグラムを倒せ。

このエリアになると、ちょっと難しくなる。4エリア終盤から続く空中物の激しい攻撃と、湖上での攻防はゲーム前半のヤマ。①と⑨のガルデローダは、出現と同時に倒すこと。③〜⑧の動きもマスターしよう。全部で2600点だ。

●5エリアのデータ室

バーラ	4	400点
ゾルバク	6	1200点
ログラム	2	600点
グロブダー Aタイプ	1	200点
グロブダー Bタイプ	7	2800点
グロブダー Cタイプ	2	1200点
ドモグラム	5	4000点
ガルデローダ	3	6000点
ソル	2	8000点
スペシャルフラグ	1	1000点＋1機
		(25400点＋1機)

5 エリア 湖上のグ

このエリア最後の難関。㉜～㉞のドモグラムへの攻撃は、ミスのないように。㉞でドモグラムを倒した後は、左にフェイントをかけ、㉟のガルデロータを破壊する。㊱、㊲のゾルバクも倒すこと。少しでも空中物のランクを下げておこう。

ローダはすばやく倒せ

ソル⑩

5エリアに比べ、このエリアは比較的簡単だ。空中物の攻撃範囲が狭く、またその付近には地上物がないので、完璧なパターンプレイができる。⑨のガルデローダが現われた直後、空中物の攻撃が始まるので、ここさえ注意すれば楽勝！

●6エリアのデータ室

バーラ	2	200点
ゾルバク	5	1000点
ログラム	9	2700点
グロブダー Eタイプ	3	3000点
グロブダー Gタイプ	1	2000点
ドモグラム	7	5600点
ガルデローダ	3	6000点
ボザログラム	1	2600点
ソル	2	8000点
		(41100点)

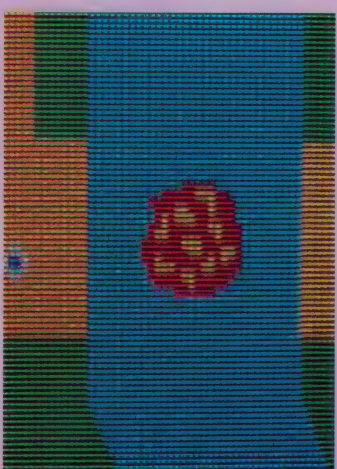
ついに発見！46本目のソル

オリジナル版にはなかった46本目のソルが、なんとファミコン版で出現したのだ。場所は6エリアの川の手前。これで6エリアのソルは、合計2本となったわけ。⑲、⑳のログラムを倒してすぐ左にスライドし、このソルを出そう。無駄のないタイミングで撃てば、その後㉓のドモグラムを破壊し、㉔のドモグラムを水上爆発させることもできる。「どーだ。このソル、知らなかっただろー」と友だちに自慢するなら、水上爆発させてからの方がカッコいいぞ。

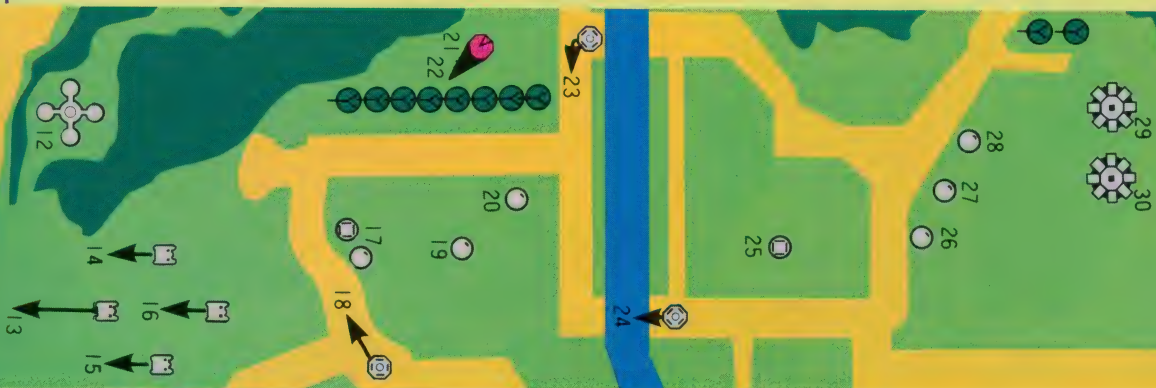
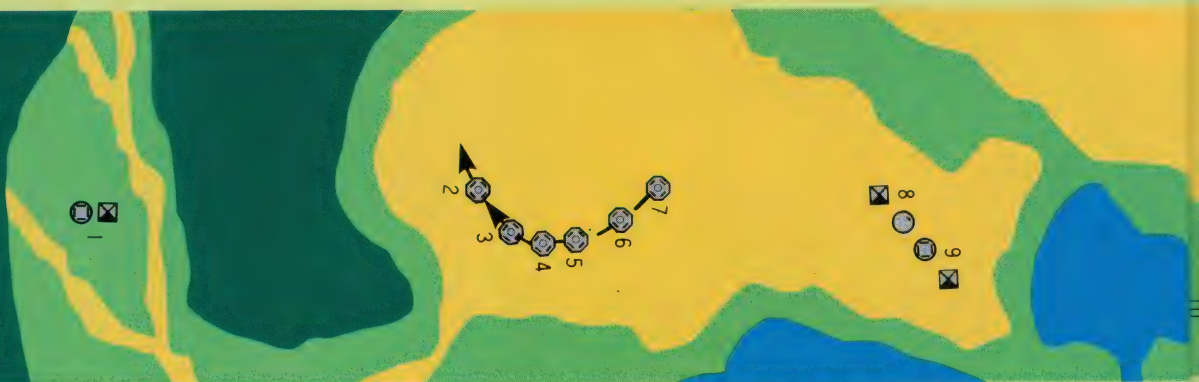
6 エリア ガルデ

㉕のゾルバクからは最上部で待て。㉖～㉘の3連ログラムは、右から左にソルバルウを移動させつつ撃てばいい。ここでログラムに弾を出されるようなら、練習不足。その後、左上で待ち、㉙、㉚の順に2つのガルデロータを処理する。

ソル⑩から⑯のグロブダーまでは全滅させるように心がけよう。すべて倒せば、11600点だ。⑬のグロブダーはダッシュするので、エイム2個分前を撃とう。逆に⑭～⑯のグロブダーはストップするので、素直に頭上を狙えばいい。

ドモグラムの水上死①

余裕がでてきたら、ちょっと通(つう)のお遊びを楽しんでみよう。㉔のドモグラムを水上で倒せば、なんとその死骸がくっきり(?)とみずもに漂うのだ。かといって、ソル⑪と㉓のドモグラムを無視しては意味がない。ソルも出して、水上爆発させよう。

ソル⑪

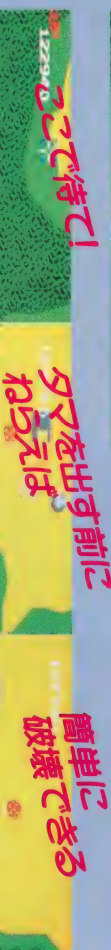
は15ドット間隔で

①のゾルバク、バーラを破壊した後、バキュラの間をぬってドモグラムを攻撃する。〝盆踊り〟をすべて破壊することができれば、ゆっくり上に上がって⑧、⑨で地上物を倒し、カピの攻撃をかわしたあと、⑫のソル出しに努めよう。

●7エリアのデータ室		
バーラ	5	500点
ゾルバク	6	1200点
ログラム	2	600点
グロブダー Hタイプ	1	2500点
グロブダー Iタイプ	1	10000点
ドモグラム	6	4800点
ソル	2	8000点
スペシャルフラグ	1	1000点＋1機
		(28600点＋1機)

ドモグラムの6人 盆踊り

ドモグラムの芸、その1が7エリアで披露する盆踊り。画面上部から出現するタイミングが、オリジナル版と少し違っているので、比較的楽に倒すことができる。画面上部に最初に出てくる②のドモグラムを倒した後、少しずつ右上にスライドをかけながら、6つのドモグラムすべてを破壊しよう。焼け跡は、右下の写真のようになっているのが正しい。しかし、4800点を犠牲にして、盆踊りの様子を鑑賞するのもオツな楽しみ方だ。

ここで待て!

タマを出す前にねらえば

簡単に破壊できる

盆踊りはこうやって倒せ!

7 エリア 旗出し

空中物18

テラジが2機出現！

バキュラ

グロブダー Hタイプ

スペシャルグロブダー倒せば1万点だ！

オリジナル版では"ナスカの地上絵"があるのだが……残念！

ソル⑬のポイントが現われる前にテラジが2機攻撃をしかけてくる。ここはバキュラと重なるので、慎重にかわしたい。テラジが来るときは、画面最後部まで下がっているのがベスト。ソル⑬はスキャニングすれば、簡単に出せる。

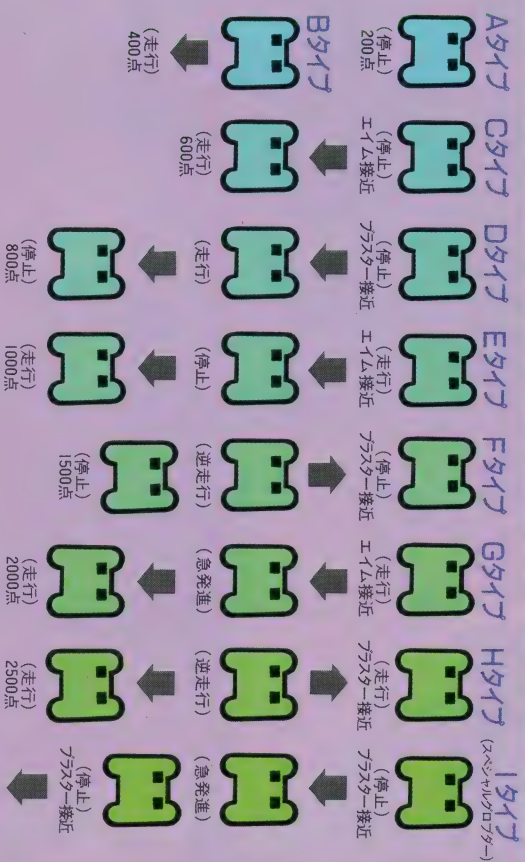
ソル⑬

Sゾーン④

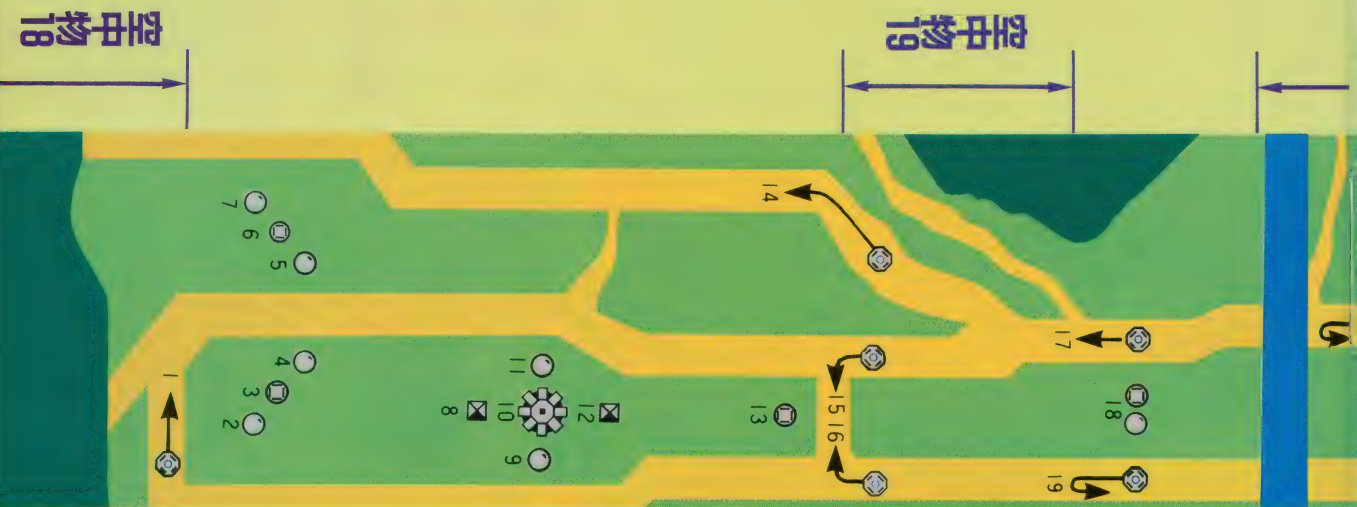
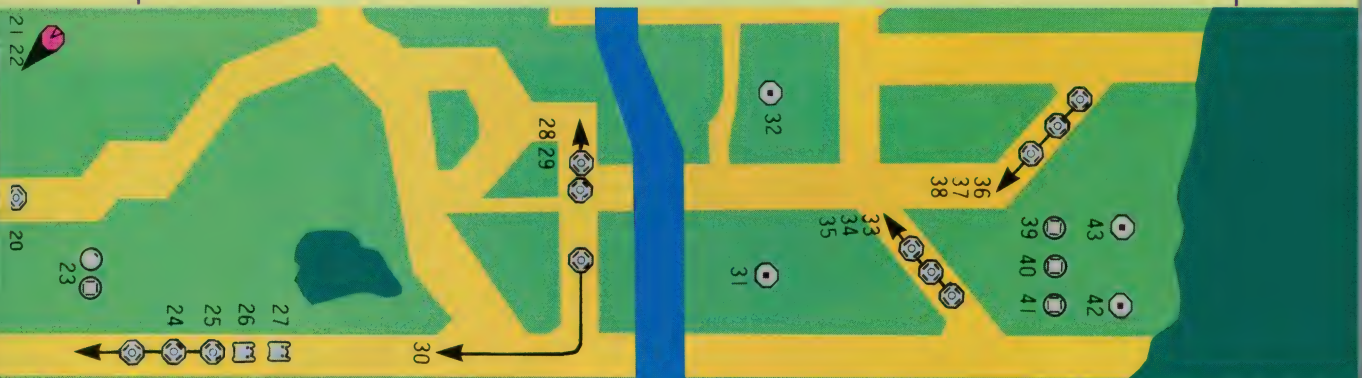
このエリアのスペシャルフラグは4ヵ所中もっとも出しやすい。ゾルバク、バーラは無視して、ゾーン内に確実に9発打ち込もう。狙うポイントは、ゾルバク、バーラの4連地上物から、エイム2個分上である。

ソル⑫

ラム19個は全壊しよう

グロブダーの動きをマスターしよう

グロブダーには、その動き方によって、200点から10000点までの9パターンがある。後半エリアでは高得点のグロブダーがのきなみ現われるので、パターンを憶えておいて損はない。Iタイプは別名〝スペシャルグロブダー〞と呼ばれ、ファミコン版ではオリジナル版よりもイヤらしい動きをする。破壊するのは至難のワザだ。

このエリアでは、19機ものドモグラムが出現する（15200点）。その対処いかんで難しくもなり、やさしくもなるエリアだ。⑭〜⑯のドモグラム出現と同時に空中物の激しい攻撃にあうが、それらを避けながら⑭〜⑯を連射しよう。

8エリア ドモグ

㉜のデロータを破壊する以前に、㉝のドモグラムが見えていてはいけない。デーロタ破壊後はすばやく右上に上がり、㉝で3連発、㊱で3連発して6つのドモグラムを発砲前に片付ければ、㊴～㊸のゾルバク、デロータが楽に倒せる。

ソル⑭がクセ者。⑳のドモグラムを川近くで倒すことができれば、ソル出し、破壊したのち㉓のログラム、ゾルバクを攻撃し、㉔～㉗のドモグラム、グロブダーを破壊できる。3連ドモグラムを倒すのであれば、ソルの破壊は断念せよ。

●8エリアのデータ室

バーラ	2	200点
ゾルバク	8	1600点
ログラム	8	2400点
グロブダー Bタイプ	1	400点
グロブダー Hタイプ	1	2500点
ドモグラム	19	15200点
デロータ	4	4000点
ガルデロータ	1	2000点
ソル	1	4000点
		(32300点)

の後の攻撃に注意

ボザログラムは2600点で倒せ！

ログラムの集合体、ボザログラムは16エリア中3ヵ所に登場。このように、攻撃のしかたで得点がちがってくるキャラクターもめずらしい。300点から2600点まで変化するのだ。まず、周囲のログラム、これは各300点である。次に中央のボザ、これは周囲のログラムと同時、またはログラムより前に倒せば2000点、ログラムより後に倒せば600点だ。つまり、A、B、C、Dのどれかの地点にブラスターを打ち込んで4つのログラムとボザを同時に倒せば、2600点と高得点なのだ。どうせなら、2600点で倒した方がお得。得点で確認しながら、練習するべし！

このエリアは、オリジナル版と比べて極度に難しくなっている。⑨のガルデロータがオリジナル版と違って画面中央に位置しているため、かなりシビアになっているのだ。エリア前半の攻防は、ゲーム中盤のヤマといっていい。

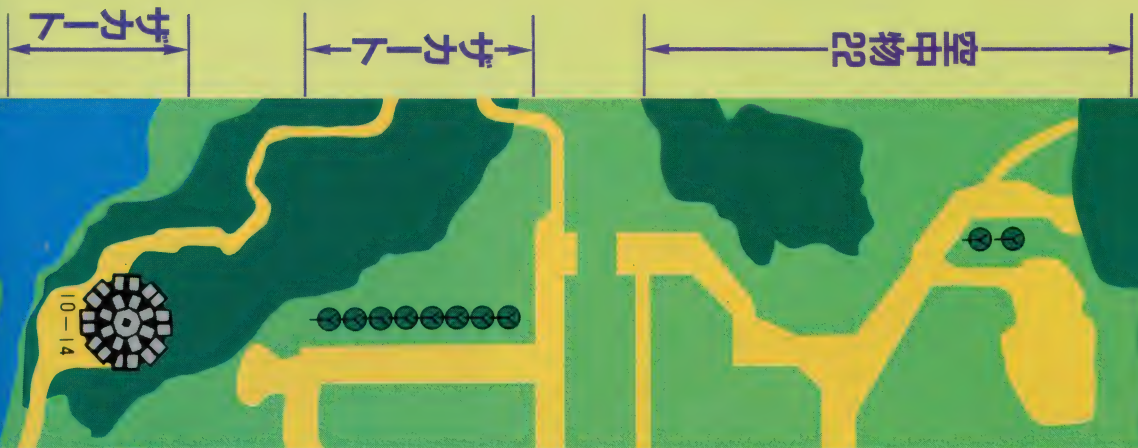
ソル⑮〜⑱ （4本ソルⒶ）

9エリア ソル

空中物22

ザカート

ザカート

10―14

●9エリアのデータ室

ガルデロータ	1	2000点
ソル	4	16000点
アンドアジェネシス	1	8000点
		(26000点)

⑨のガルデロータを倒すことができれば、後は楽勝。下に下がってテラジの攻撃に備えよう。ゾシーを破壊せずにソルバルウのまわりで動かしておけば、テラジは出現しない。テラジが嫌いな人は、この方法をとってもいい。

①～⑧の順番で4本ソルを出現、破壊するのだが、⑤あたりからゾシーが出現するので要注意。⑨のガルデロータは出現と同時に破壊せよ。そのためには、ゾシーの攻撃をかわしながら、ソルバルウを最上部に運んでおく必要がある。

ここでスクロールがとまる!

ガルザカートは確実にかわせる!

ガルザカートは、16エリア中で5回登場する。そのトップが、9エリアのシオナイトが結合した後。ガルザカートに対抗する方法としては、ジェミニ誘導があるが(42ページ参照)、慣れないうちはやらない方がいい。やられる可能性が非常に強いからだ。まず20発のタマからよけることを考えた方がベター。タマの軌跡が読めるようになれば、それがジェミニ誘導につながっていく。さて、その方法。左右どちらかの端から中央に向けてザッパーを連射する。下はギリギリまで下がっておこう。ザッパー側にくれば楽勝。逆方向にくれば、タマの動きをみながら、ソルバルウを左右に移動させる。上に上がると誘導弾がくるので、左右だけでよけるようにする方が確実だ。

ザガート3連発に注意

このエリアの難関は、前半のドモグラムのフォークダンス、中盤のガルザカート3連発、後半の4連デロータの3つだ。しかし、9エリアの難関をクリアしてきた人であれば、そう難しくはない。むしろ自機増のチャンスと考えよう。

● 10エリアのデータ室

バーラ	10	1000点
ゾルバク	5	1000点
ログラム	1	300点
ガルバーラ	2	600点
ドモグラム	9	7200点
デロータ	4	4000点
ソル	8	32000点
		(46100点)

ドモグラムの8人 フォークダンス

ドモグラムの芸、その2が10エリアで披露する8人フォークダンスだ。画面が横長なので、ちょっとでもミスをすると、8人全員を倒すのはムリ。この後は、ガルザカートの3連発が控えているので、鑑賞するのは危険だ。慎重に倒していこう。まず①の下がりっぱなを叩き、②、③はターン直後を狙う。上に上がって中央付近で④、⑤のターン寸前を撃ち、広がりきった所で⑥、⑦、⑧と連射すればよい。そして、右下に移ってガルザカートの攻撃に備えよう。

フォークダンスは全員倒そう！

10エリア ガル

テラジが1機出現！

最後の難関が㊲〜㊵の4連デローター。㉟、㊱のガルバーラを倒した後、右最前部にすばやく上がり、㊲を倒す。その後左にスライドし、㊳を処理した後、右にフェイントをかけ、左に移って㊴、右にスライドし、㊷を倒せばクリアできる。

ガルザカート3連発の後は、空中物の攻撃がない。じっくりとパターンプレイを楽しむべし。⑮〜⑰の3連地上物を連射、⑱でドモグラムを倒した後は、左最上部に上がり、1UPのUP の下で待て。照準が赤く光れば、行動開始だ。

ムダな動きをなくせ！

ソル⑲〜㉖（8本ソル）

8本ソルは4本まで倒せる！

オリジナル版では4本まで倒せた〝8本ソル〟だが、このファミコン版でもやはり、4本まで倒すことが可能だ。一番左側のソルは〝1UP〟のUPの所に出現するので、あらかじめ最前部に上がり、UPの下で待つ。照準が光った所で右にスライドしながら4本出し、すぐに左にスライドして3本倒す。上に上がって右へ4本出し、左にスライドしながら1本倒す。もし間に合わないとしたら、君の動きにムダがあるのだ。

ーンプレイで楽勝

バキュラ

空中物25

グロブダー Hタイプ
グロブダー Hタイプ
グロブダー Fタイプ
グロブダー Bタイプ
グロブダー Bタイプ
グロブダー Bタイプ

⑰～⑳の4つのゾルバクで空中物の調整をすべし。次の空中物エリアは12エリアの4本ソルの地点。ここでお気に入りの空中物が出現するように、ランクを運ぶのだ。たとえばテラジの後は必ずトーロイドなので、もしテラジがここで出現したときは、⑰～⑳のゾルバクは倒さない方がいい。

ソル㉗、㉘ (2本ソルⒶ)

このエリアには、ずっとバキュラが飛んでいるが、オリジナル版よりも数が少ないので、あまり気にならない。空中物の攻撃も少ないので、パターンプレイが可能だ。①～⑪で13200点は大きい。確実にモノにしよう。

●11エリアのデータ室

バーラ	6	600点
ゾルバク	7	1400点
ログラム	1	300点
グロブダー Bタイプ	3	1200点
グロブダー Fタイプ	1	1500点
グロブダー Hタイプ	2	5000点
ドモグラム	5	4000点
ガルデロータ	1	2000点
ボザログラム	1	2600点
ソル	6	24000点
		(42600点)

エリア11

パタ

バキュラ

空中物26

㉑でドモグラムを破壊、右にスライドして㉒のガルデロータを処理したあとは、左側のゾルバク、バーラは無視して、㉓〜㉖のソル出しに努めよう。ここの4本ソルは他の4本ソルに比べて一番出しやすい。取りこぼしのないように！

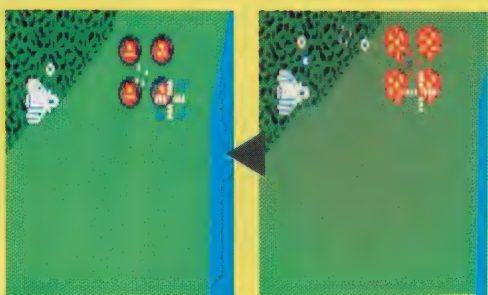
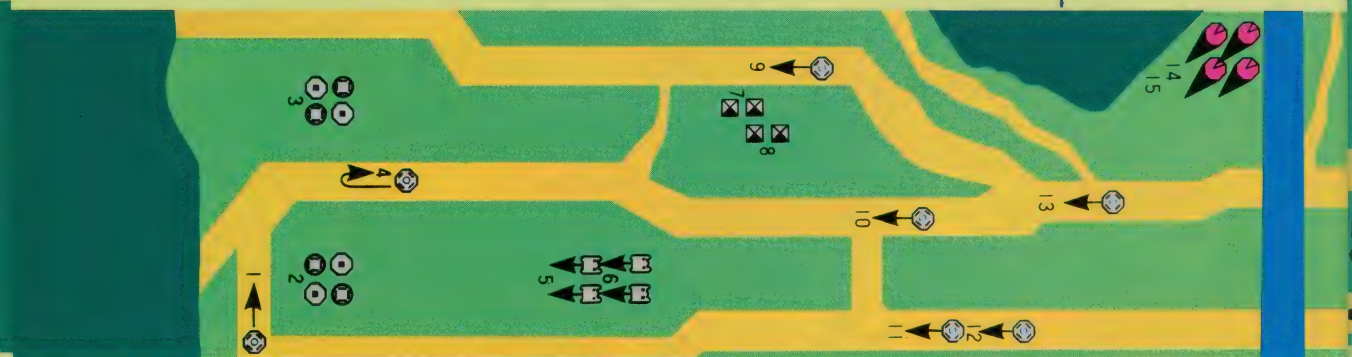
ソル㉙〜㉜（4本ソルⒷ）

テラジにご用心！

空中物の敵のなかで、いちばん強力なのがテラジだ。700点と点が高いかわりにやられる可能性も高い。それでは、その攻略法。テラジは、ソルバルウの左右対称方向から出現し、ソルバルウとたて軸が重なると退却する。そこで、テラジが現われたらすぐにテラジに向かって真横に移動する。なるべく早く退却させるわけだ。まちがっても、左上とか右上とかに移動しないこと。一番下のラインの左右の動きだけにしよう。上に上がれば、確実に死んでしまうぞ。

タ9個は慎重に倒せ

空中物27

ソル33〜36（4本ソルⓒ）

あらかじめ右上に上がっておき、①でドモグラムを破壊、②、③で4つのデロータを処理すれば、後は簡単だ。空中物の攻撃を避けながら、⑬でドモグラムを破壊。空中物の攻撃がひと息ついたところで左上に上がり、4本ソルを出そう。

このエリアも、前半と後半には空中物の攻撃がないので、ある程度のパターンプレイができる。中盤の空中物のランク誘導失敗→ソル出し失敗→ソルの深追い、とならない限り、絶対にクリアできるエリアだ。落ちついて攻めよう。

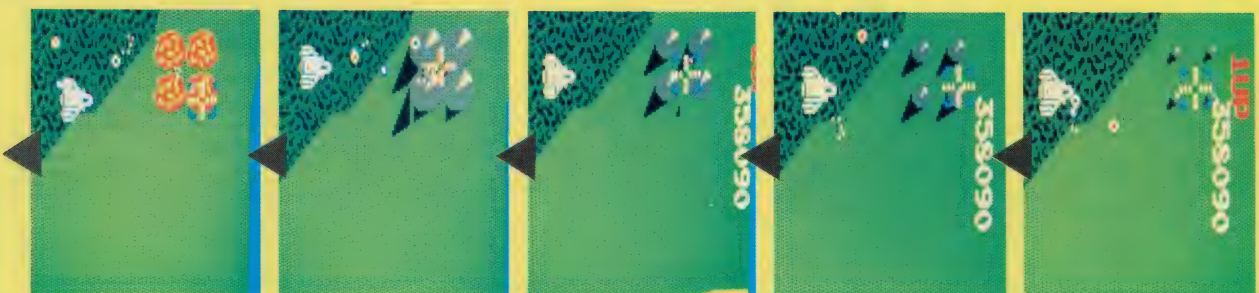
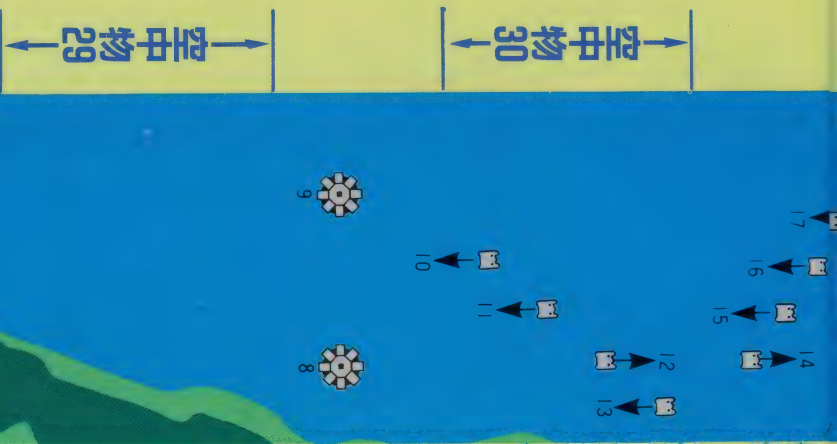
●12エリアのデータ室

バーラ	6	600点
ゾルバク	8	1600点
グロブダー Bタイプ	4	1600点
グロブダー Cタイプ	3	1800点
グロブダー Fタイプ	1	1500点
ソル	4	16000点
ドモグラム	13	10400点
デロータ	9	9000点
ガルデロータ	1	2000点
		(44500点)

12 エリア デロー

⑭から㉗のデロータ攻撃は、1発でも外すとシビア。画面の最上部に出て、右にスライドをかけながら、4発でしとめるべし。その後㉘～㉛のグロブダーを倒し、右にスライドして㉜を破壊、下がる㉝、上がる㉞を攻撃すればいい。

4本ソルは2発で十分！

12エリア中盤の川手前に出現する最後の4本ソルは、その中央にブラスターを打ち込めば1発で出現、1発で破壊することができる。ちょうど空中物の攻撃エリアだが、11エリアのゾルバクでやさしい空中物にランクを調整して、しっかり打ち込もう。まず、1本目の川の手前で思い切って左上に上がる。狙うポイントは、横は"1UP"の"1"と"U"の間。たては左はじの森の切れ目から、エイム1個分上だ。ここを2発で処理できると、後の展開が非常に楽になる。練習するべし。

ファイアーを有効に使え

空中物の攻撃が湖上前半でとぎれるので、最前部に進み、⑧、⑨を破壊する。⑨のガルデロータを攻撃するあたりで、再び空中物が飛来してくるので要注意。また、ゾシーのバックアタックゾーンに入る前に⑱、⑲のログラムは倒しておく方がいい。

このエリア以降は、ゼビウス軍の激しい攻撃がずっと続く。このエリアでは、前半の5つのデロータ、後半のゾシーのバックアタックが難関。エリア最初の空中物攻撃はないので、最初から最前部で待って、①～⑦の順で処理しよう。

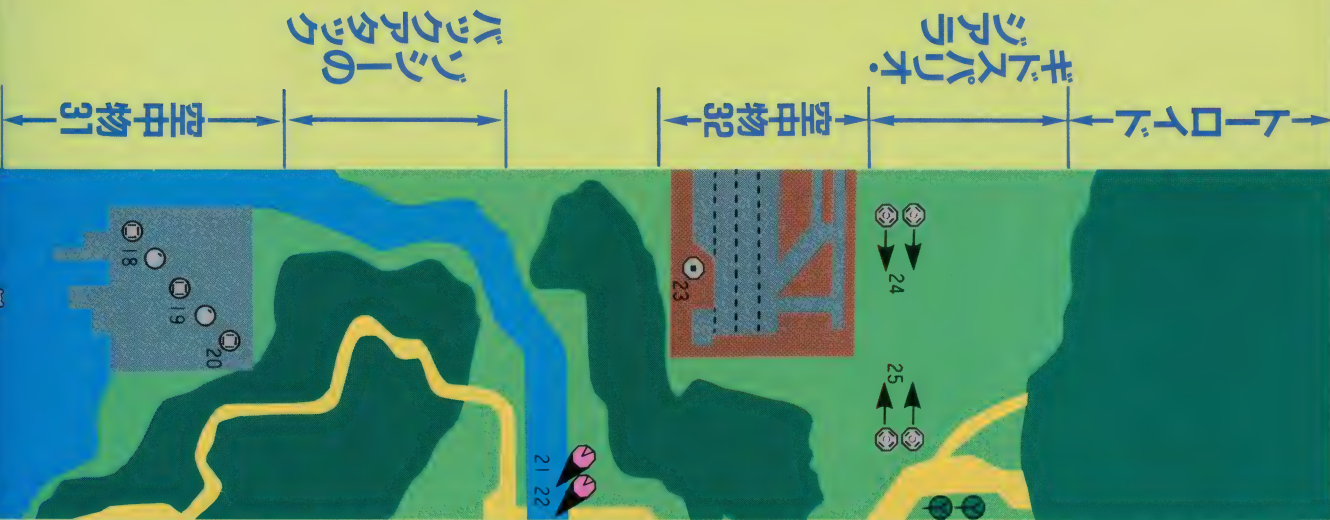
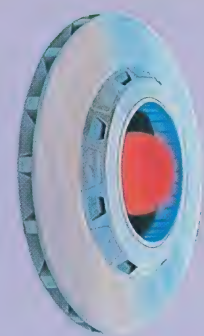
●13エリアのデータ室

ゾルバク	7	1400点
ログラム	2	600点
グロブダー Bタイプ	6	2400点
グロブダー Hタイプ	2	5000点
ドモグラム	4	3200点
デロータ	6	6000点
ガルデロータ	2	4000点
ソル	2	8000点
		(30600点)

竹の子・ソルの成長くらべ

オリジナル版　ファミコン版

オリジナル版は7パターン、ファミコン版では4パターン。ソルの成長も、ずいぶんはやくなった。もっとも、はやい方が倒すのは楽。ファミコン版では2パターン目になった所でブラスターを打ち込めば、倒すことができる。

エリア13 バック

トーロイドにやられるなんてとーろいど！

ゼビウス軍の空中物のうち、トーロイド、タルケン、ジアラ、カピ、テラジの5種類のキャラクターは、どれもソルバルウの左右対称方向から現われ、ソルバルウがタテ軸上で接近すると退却する、という性質を持っている。だから、攻撃方法さえまちがわなければ、それほど怖い存在ではない。とくにトーロイドは動きもゆっくりなので、左右の移動のみで対処する攻撃をしていれば、どうまちがってもやられることはない。いわば安全パイなのだ。

空中物の攻撃が激しくなる前に、川上の2本ソルを出す。左にスライドして、㉓のデローダを倒し、㉔、㉕の順で4つのドモグラムを整理しよう。このあたりは空中物の攻撃が激しいが、前に出て早めにドモグラムを処理しないと、まずやられてしまう。

ソル㊲、㊳ (2本ソルⒶ)

ゼロでも油断は禁物！

ザカート
シオナイト結合！
ジアラ
ザカート
ゾシー
ブラグザカート
バキュラ

1−5

ここでスクロールがとまる!

最初に登場するアンドアジェネシスは、同時に攻撃してくるのが3機のゾシーだけなので、楽に倒すことができる。4回登場するなかで一番軟弱なアンドアジェネシスなのだ。ここは絶対8000点の得点パターンで攻撃するべき。

このエリアは地上物ゼロ。アンドアジェネシスが2回登場する空中物オンパレードのエリアだ。難関はエリア最初のブラグザカート連発と、2回目のアンドアジェネシスとギドスパリオの同時攻撃だ。ここさえ突破すれば後はやさしい。

ここでスクロールがとまる!

●14エリアのデータ室

アンドアジェネシス	2	16000点

※このエリアには、地上物はありません。

ブラグザカートが爆発するとき

ブラグザカートには、600点のタイプと、1500点のタイプの2種類がある。どちらも画面中央にランダムに出現し、ソルバルウに向かって進んでくるが、600点タイプはあらかじめ決められていた位置で爆発し、1500点タイプはソルバルウが接近することによって爆発する。ブラグザカートが必ず出るエリアは、このエリアの最初と16エリアの最初の2カ所、または不確定空中物のランクが㉒か㉔になったときの、不確定空中物出現エリアだが、ランク㉔のエリアが1500点で、あとはすべて600点タイプである。つまり、14エリア最初のブラグザカート連発は、ソルバルウとたて軸が重なっても爆発には関係ない。怖がってよけるよりも、積極的にねらうべし、ということだ。

14エリア

地上物

6－10

2回目に登場するアンドアジェネシスと一緒に、ギドスパリオが攻撃をしかけてくる。ザッパーを連射しながら、慎重にかわそう。また、左右への急激な移動は、ギドスパリオにやられてしまうため禁物。ここを越えれば、70パーセントラインは近い！

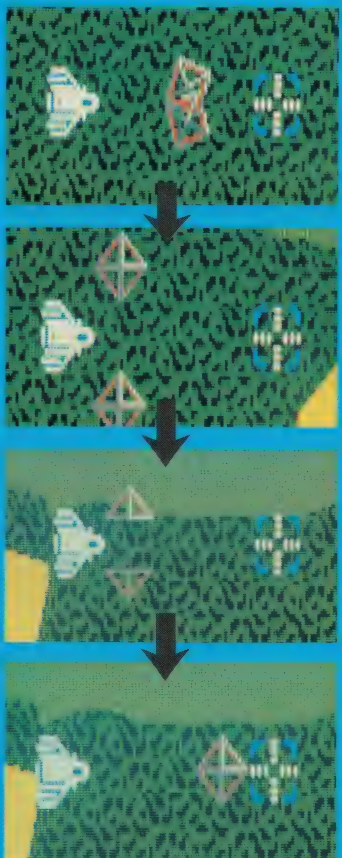
シオナイト出現！

シオナイトはゼビウス軍の反乱分子。ゼビウス軍の攻撃がクライマックスに達する直前に現われる。16エリア中２度登場し、最初は９エリアのガルザカート爆発の前、次が14エリアのザカート、ガルザカート爆発の前だ。シオナイトがソルバルウに取りついている間は、ゼビウス軍の攻撃はない。ここでしっかりひと休みして、次からの攻撃に備えよう。９エリアはシオナイトの離脱直後、14エリアはザカート登場直後にザッパーを連射すればいい。

シオナイトはソルバルウの危機をしらせる！

ラムの処理を確実に！

ソル㊵、㊶

ソル㊷

⑬のグロブダーあたりから空中物の攻撃が始まってきびしくなるが、余裕があればソル㊵、ソル㊶を出現、破壊しよう。また㉑のガルデロータは出現と同時に破壊しておかないと、4人フォークダンスの処理がむずかしくなる。

ソル㊴

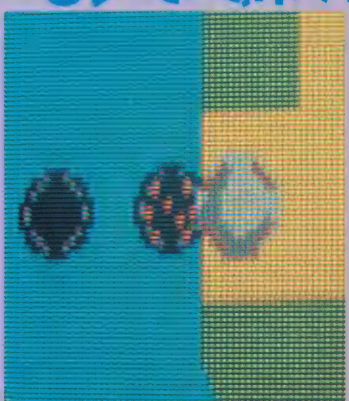
このエリアでは、1度の攻撃ミスが致命傷となる。慎重にパターンプレイをしていこう。ソル㊴は出してもいいのだが、そうすると③～⑳の攻撃がワンテンポずれてしまう。慣れないうちは、ソル㊴は無視して、右側に集中しよう。

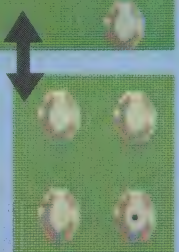
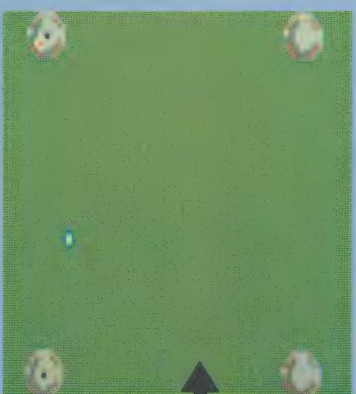
●15エリアのデータ室

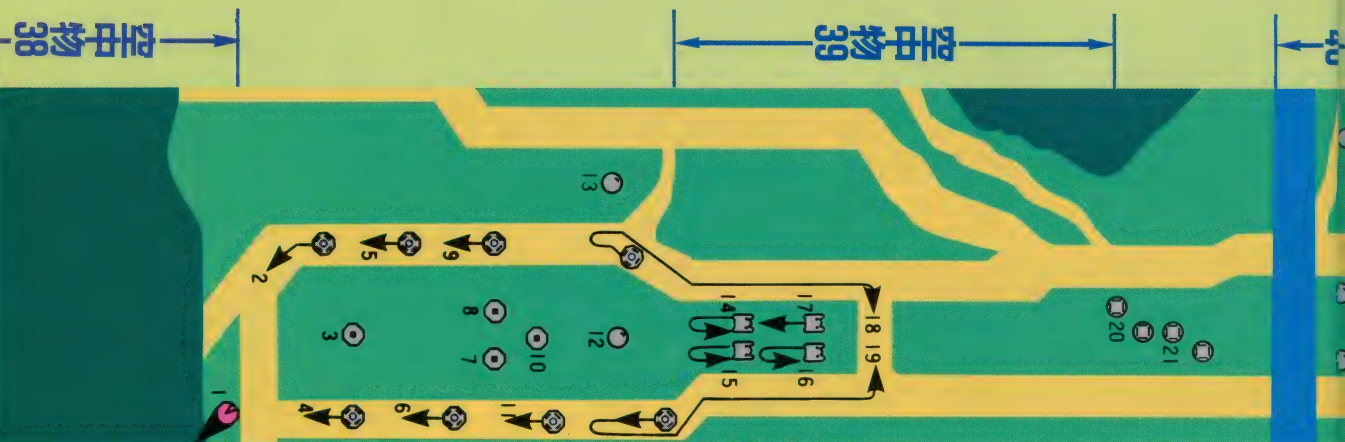
ゾルバク	9	1800点
ログラム	6	1800点
グロブダー Bタイプ	2	800点
グロブダー Hタイプ	3	7500点
ドモグラム	14	11200点
デロータ	4	4000点
ガルデロータ	2	4000点
ソル	4	16000点
		(47100点)

15エリア ドモグ

㉟以降がこのエリア最大の難関。ここは得点アップよりも、やられないことだけを注意しよう。まず㊲～㊴の順番でデローータを破壊、左によけて㊵、右によけて㊶を攻撃する。ジアラの攻撃が激しいので、右のグロブダー3機は無視した方が無難だ。

ドモグラムの水上死②

6エリアのドモグラム水上爆発に続いて、15エリアでもドモグラムの水上爆発が楽しめる。しかも今度はドモグラム3機の死骸を水上に浮かべることが可能だ。㉜～㉞のドモグラムが川下で集結して、川を渡りはじめるのを待とう。

ドモグラムの4人フォークダンス

ドモグラムの芸、その3が15エリアで登場する4人フォークダンス。8人フォークダンスと比べるとスピードは少し速い。㉑のガルデロータをやっつけたタイミングによって破壊のパターンは変わってくるが、㉒、㉓は集結するとき、㉔、㉕は離れるときにねらうのがいい。テクニックに自信のある人は、中央での一発破壊に挑戦してみては？

く70%ラインを目指せ

⑫のログラムあたりから、空中物の攻撃が始まる。それを避けながら左に移って⑬、中央で⑭、⑮、⑯のグロブダー(Hタイプ)を処理、⑰のグロブダーも倒し、上の道で2つのドモグラムを破壊する。⑳、㉑のゾルバクは、空中物のランク調整で処理しよう。

ソル㊹、㊺（2本ソルⒷ）

①でソルを出現、すぐ左上にいき②を出現と同時に破壊、③、④を処理して、左に移り⑤、右にスライドして⑥を破壊する。⑦、⑧のデロータは出現と同時に破壊、左にスライドし、⑨、⑩、⑪を倒す。左右に蛇行しながら進もう。

ソル㊸

ゼビウス軍最後の防衛エリアである。ドモグラム、デロータの前半、ログラム、ガルデロータの第1の川向こう、ドモグラム、デロータの第2の川向こうの、3つのヤマ場がある。空中物の攻撃も激しく、ミスが許されないエリアだ。

●16エリアのデータ室

ゾルバク	5	1000点
ログラム	10	3000点
グロブダー Hタイプ	5	12500点
グロブダー Iタイプ	1	10000点
ドモグラム	13	10400点
デロータ	8	8000点
ガルデロータ	3	6000点
ソル	4	16000点
		(66900点)

16エリア とにか

ゼビウス軍最後の攻撃はブラグザカートの不発弾だった……

川周辺の4つのデローダを処理すれば、あとわずか。ここでやられても7エリアに戻るので、余裕で攻めよう。㊻のガルデローダが現われるころ、最後の空中物、ブラグザカートが登場するが、これは不発弾。そして舞台は7エリアへと移る。

ソル㊻

50%ラインの川から、再び激しい攻撃が始まる。6連ログラムは㉒から時計回りに撃つのがベストだが、㉘のガルデローダの弾の動きと相談して、攻撃のしかたを変えてもいい。空中物が多いが、㉘の処理に成功すれば、ソル㊹と㊺にも手を伸ばすべし。

禁断の ウルトラ テクニック大公開

ファミコン版"ゼビウス"は、オリジナル版をほぼそのまま移植してある。オリジナル版で通用したテクニックは、ファミコン版にも通じるのだ。16エリアをみごとクリアした人に、ちょっとだけサワリを教えてあげよう。

家庭内ジェミニ誘導

●禁技・ジェミニ誘導ひと口メモ

ジェミニ誘導は、ガルザカートが爆発時に放出する、4発の誘導弾(ブラグスパリオ)を、ソルバルウのまわりで回す技だ。ファミコン版"ゼビウス"でも、この技は使うことができる。しかしジェミニ誘導を行なう意義は、あまりない。ブラグスパリオにザッパーを当てれば500点なので、ブラグスパリオを誘導している間に、ザッパーを連射すれば、10000点くらいの獲得は可能だ。でも、それだけである。ソルバルウを危険にさらすのと、10000点もらうのとどっちを選ぶか。しかしまあ、ジェミニ誘導がある程度確実にできるようになれば、ガルザカートにやられることはない。ブラグスパリオの動きがよくわかるようになるからだ。その意味では、練習しておく価値はあるかもしれない。

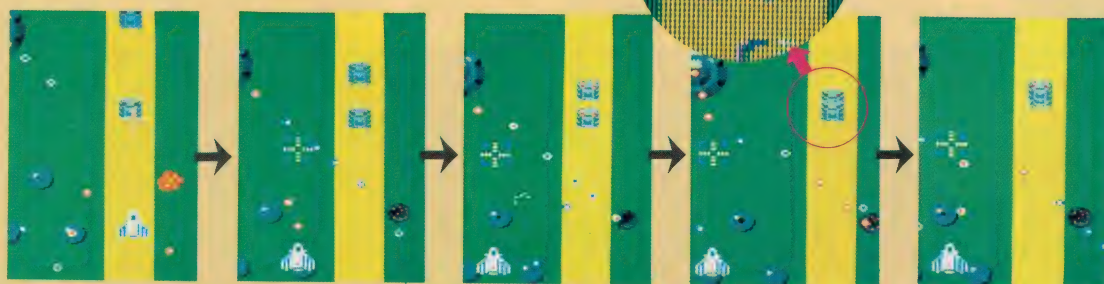
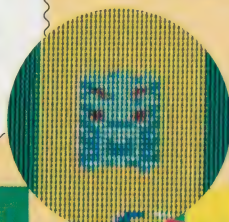
ガルザカート接近!

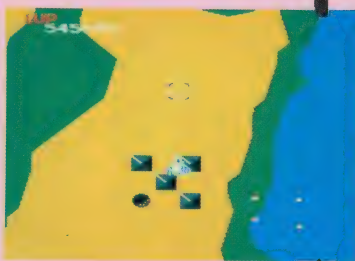
ソルバルウを爆発地点からななめ下45度に下げ

ブラグスパリオの位置を確認する

グロブダー合体!?

●合体ひと口メモ

16エリア、川向こうの２個のグロブダーは、ブラスターの打ち込み方でみごと合体する。２機ともＨタイプなので、先頭のグロブダーの鼻先をねらえば、先頭のグロブダーのみバックし、２機が重なってしまうのだ。重なったグロブダーを１発でしとめようとしても、今度は前後に分かれてしまうので、同時爆発は不可能だ。

4発のブラグスパリオのなかに入ったら、もうしめたものだ

右下へソルバルウを移動させる

今度は左下から円を描くように

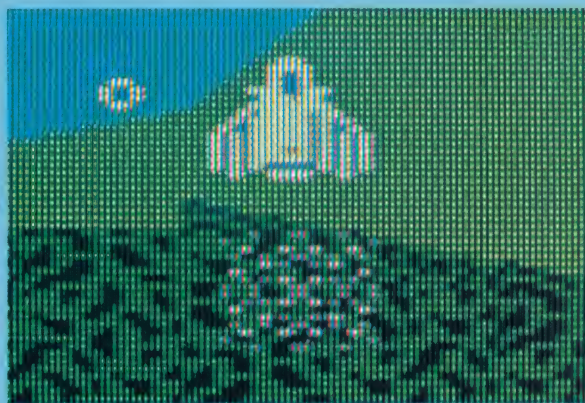
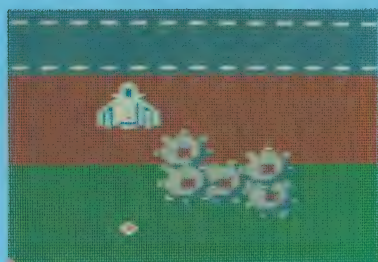
ブラグスパリオが誘導されるように

反時計まわりにソルバルウを移動させ

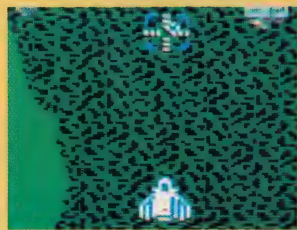
ブラグスパリオが集結したころ

家庭内バックファイアー

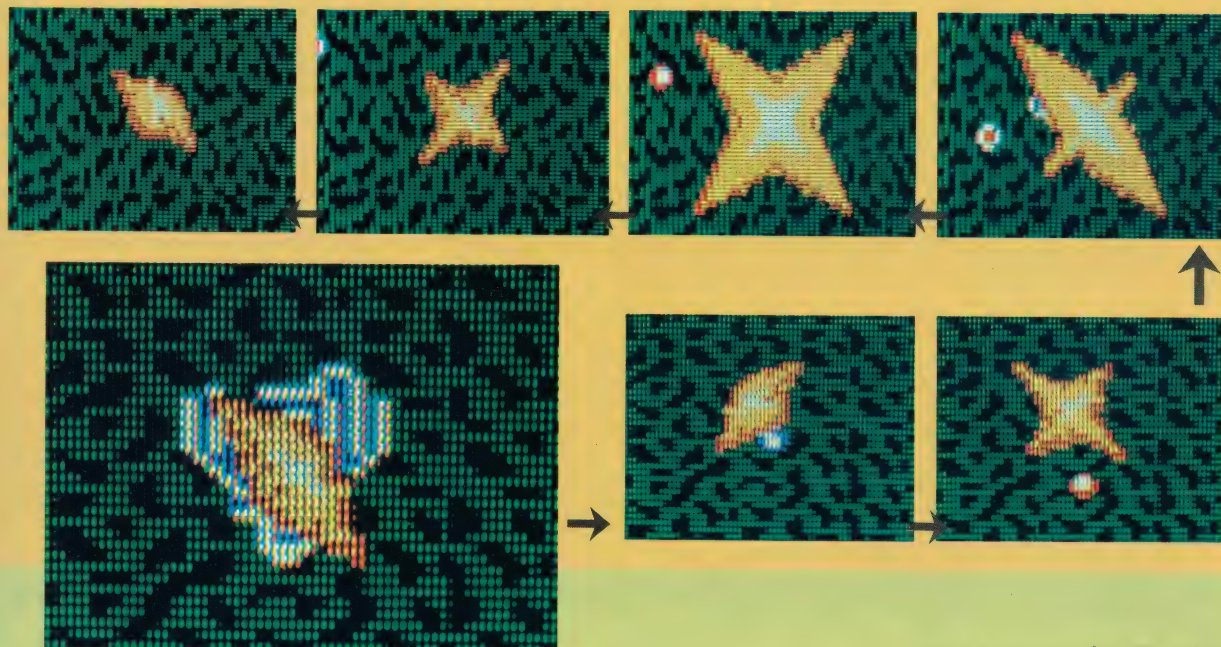
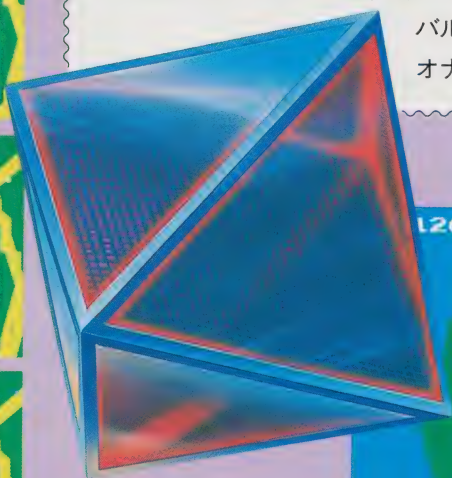
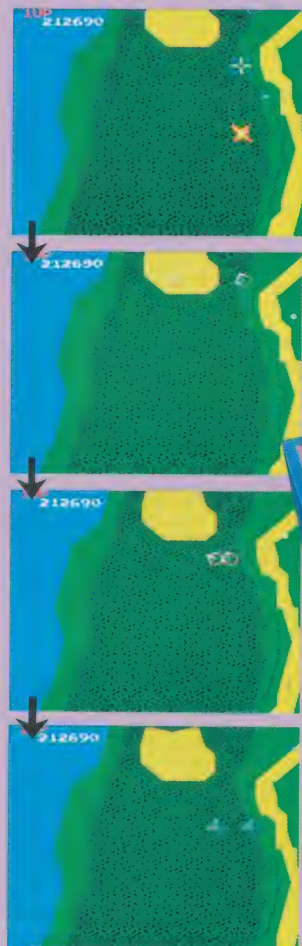
●秘技・バックファイアーひと口メモ

ソルバルウの隠された攻撃方法として、バック攻撃、通称〝バックファイアー〟がある。ソルバルウが放つ対空用のザッパーは基本的には前方に対してのみ有効だが、敵との距離が極端に近い場合は、後方の敵も倒すことができるのだ。これはザッパーを発射するとき、ソルバルウのまわりにエネルギーが発散されるためで、ザッパーを発射した瞬間にのみ有効である。通常では必要ないが、たとえば13エリア後半のゾシーのバックアタックゾーンなどでは、この攻撃方法は非常に有効だ。練習しておいてソンはない。ファミコン版では、オリジナルよりバックファイアーの範囲が広くなっているため、比較的簡単にできる。

ソルバルウ爆発風景

●ファミコン版にも〝逆さ爆発〟がある

オリジナル版のソルバルウは爆発する瞬間に逆さまになったが、ファミコン版でもその現象は、そのまま移植されている。右の連写がソルバルウの爆発パターンだが、いわゆる〝逆さ爆発〟は爆発パターンの最初に収められている。オリジナル版と比べてソルバルウの透明度が増しており、それがかえってソルバルウの爆発を象徴しているかのようだ。〝逆さパターン〟の表示時間は0.1秒以下。これが実際に目で確かめられるようであれば、キミのゼビウス熱も一流だ。

哀愁のシオナイト

●誰もいない森にシオナイトが舞う……

ソルバルウの目の前で結合するシオナイトはゼビウス軍の反乱分子。通常はソルバルウの危険をしらせるため、ソルバルウの左右前方で回転を続け、やがて飛び去っていく。しかし、シオナイト出現の直前にソルバルウがやられてしまったときは不幸な状況となる。ソルバルウなしで、シオナイトだけが孤独に回転を続けるのだ。危険をしらせるために飛んできたものの、その途中でソルバルウがやられてしまった。かといって、空しい作業を中断もできない……。ソルバルウなしで、ただ回転をつづけるシオナイトはどこか哀しい。

ゆう坊のファミコンゲームが好き

ドンキーコングの3部作。ゼビウス、チャンピオンシップロードランナー、エキサイトバイクがなんだってんだ!! あてが、有名なドンキーコングなんだぞ。

ドンキーコング

愛しのレディがドンキーコングにさらわれてしまった。追いかけるマリオ。しかし、コングは建築中のビルに逃げこみ、上から樽を落として、マリオの登るのを妨害する。

がんばれマリオ。レディを助けるのだっ！

と、いまさらこんな説明をする必要がアホらしくなるほど有名なゲーム。

ファミコン版の『ドンキーコング』は3面構成で（あれ？ 本物はどうだったかな？)、レディのところにたどりつくと1面クリア、つぎの面にすすむことができる。

ただし、3面めだけはボルト抜き。鉄骨の上を歩きまわって、すべてのボルトを抜いてしまうと、鉄骨が崩れ落ち、上にいるコングは、まっさかさまに転落する。このシーンが見たいばっかりに、ついやってしまう。

1、2、3面とも、さほどむずかしくなく、簡単にクリアできるだろう。で、3面が終わると1面にもどるけど、落としてくる樽やおじゃま虫が増えてきて、だんだんむずかしくなっていく。

ところで、このゲームって、ひたすら間合いなんだよね。

樽の間合いを計って、「それ〜、今だっ！」と、タタタと登る。

もちろんジャンプで樽をかわすこともできるけど、あまりジャンプにたよりすぎると、樽が2コ連なって転がってくることがあるのだ。

「ええい、2コくらい！」

と、リキンでジャンプしても、ほとんど2コめの樽にやられてしまう。

で、ボクはひたすら間合い戦法をとることにした。樽の動きを予測して、なるべく樽と出合わないよう登ってゆくわけである。

時間は多少かかるが、ほとんどやられる危険がない。

やったね。ワッハッハ。

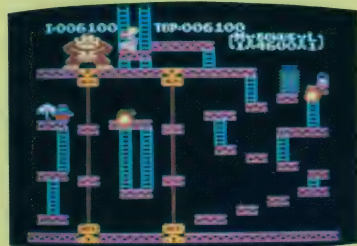
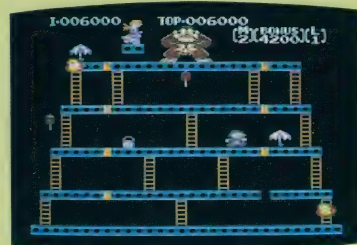
と思ったのもつかの間。ふとスコアをみると、ちっとも点数があがってないのである。うそっ！

でも、よく考えてみると、これは当たりまえで、点数は樽をジャンプしたとき、ハンマーでやっつけたとき、そして残りタイムがボーナス点になるのだ。

樽と会わないよう、間合いを計って時間をかけ、登ったボクの苦労はどうなるというのだっ！

そこで提案。1面〜3面まで、どれだけ低い点数におさえてクリアするかを友だちと競い合おう！ もちろん、3面クリアしたとき、いちばん点数の少ない人が勝ちっ。これって意外に燃えそうだぜ！

1コで、2回おいしいドンキーコング。さあ、キミも、机の奥からもう一度コングを復活させてくださいなっ。

⬆これがあの、なつかしの「ドンキーコング」の輝くべき第1面。

⬆第2面に至るや、これがなんとゲーム内容はほとんど変わらないからすごい!?

⬆少しは変わってきた第3面。まあこんなものです。なつかしいゲームですねえ。

ドンキーコングJR.

ボクはジュニア。お父さんのドンキーコングが、マリオという人間につかまってしまった。

「お父さんをかえせっ！ ボクら親子が、いったい、なにをしたというんだいっ！」

『ドンキーコングJR.』は、前作『ドンキーコング』の続編。ドンキーコン

グがマリオに捕まってしまったので、親思いのジュニアが彼を助けに行くというストーリーだ。

レディをさらって鉄骨の上であばれまわった憎きドンキーコングだけれども、ジュニアにしてみればかけがえのない親なのだ。ジュニアはコングを助けにいかなくてはならない。ああっ、なんと美しい親子愛!?

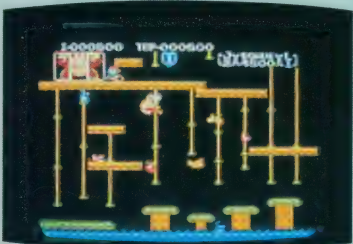
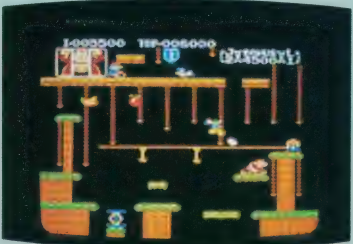
というわけで、自らをターザンと化し、コントローラーでジュニアを操作。マリオのはなつスナップジョーやニットピッカーの攻撃をかわしつつ、画面上部にある鍵をめざす。

でも、スナップジョーとか、ニットピッカーって、なんなんでしょうね?んー、いまいち設定がよくわかんない。

と、いってるうちにもスナップジョーの頭上にパイナップル攻撃! スナップジョーは悲鳴をあげながら(ものの譬えですよ)、水中に潜っていった。ざまあみろ、動物のくせに人間の味方などするからだぜっ!

と、1~3面はこの調子。

4面めがちょっとかわっていて、ロープにさがっている鍵を押しあげ、鍵穴に差し込んでゆくというもの。

となり合っている鍵は2個同時に押しあげることができるから、結局4回ですんでしまう。

⬆息子がオヤジを助ける、というとても見上げた物語「ドンキーコングJr.」のこれが第1面です。

⬆一時期ゲームセンターではこのゲームの音がやたら鳴り響いていたことがあった。大きいのだ。

しかも、いいわすれたけど、ジュニアはツタやロープを2本持ったときのほうが登るのが早いのだ。おりるときは逆に、1本のほうが早い。このへんは、ささいなことですが、よく気をくばってあると思います。

というわけで、鍵をぜんぶ差し込むとコングがオリから落ちてきて、それを受けとめるジュニア。なかなか泣かせるシーンだ。

でも、ここまでたどりつくまで、じつは2匹のジュニアを犠牲にしてしまった。1匹はスナップジョーにかまれて死に、もう1匹は、離れた島に飛び移ろうとして水中に没した。

ごめんよコング。ターザンあやまる。うっうっう……(ワシ、アホみたいやなぁ……)。

ドンキーコング3

なんとドンキーコングの大逆襲っ!
コングがハチのバスビーをひきつれ、スタンリーの管理するフラワーガーデンで大暴れ。

バスビーは花を盗んでいこうとするし、コングはだんだんと下におりてこようとしている。

でもスタンリーの武器は殺虫スプレーだけ。これでは、ハチや虫たちは殺せても、コングをどうやってやっつけろというのかっ!?

で、試しにコングのおしりにむけてスプレーを吹きかけてみる。な、な、なんと、コングは少しずつ上に登っていくではないかっ!

そうか、薬品がオシリにしみるのだ。そうに違いない。

しかも、遠くからかけるより、近くでかけたほうが効果が大きいみたい。

最上段に駆けあがり、ジャンプしながら、至近距離でかけまくる。どんどん登ってゆくコング。そのコングの手が右ロープにかかっていた消火器のようなものに触れ、その消火器が地面に落ちてきた。

そうか! これがマニュアルに書いてあったパワースプレーというやつだなっ!

⬆3作目になったらまた逆襲してくるドンキーコング。それにしても罪のないいたずらではあるね。

あわてて拾いにいき、再び最上段からパワースプレー! おおーーっと、これは強力っ。コングはあっという間に登ってしまい天井に頭をぶつけた。1面クリアである。

2面めっ。パワースプレーはまだ持っていた。最上段に駆けあがり、シュシュシュシュシュッ! 時間にして3秒で、2面をクリアしてしまった。

どういうわけか、このゲーム、ハチや虫を無視して(きゃっ)、ジャンプしながら、ひたすら早くスプレーのボタンを押しつづけるほうが高得点をマークできるらしい。

その戦法で、はじめてこのゲームをやったにもかかわらず、7万点以上のスコアをだしてしまった。

しかし、ちっともうれしくない。むしろ、疲れだけが残った。

こ、このむなしさはなんだっ……。誰か、おしえてくださいよ~。終わりじゃ。

ログイン読者のみつけた㊙テク

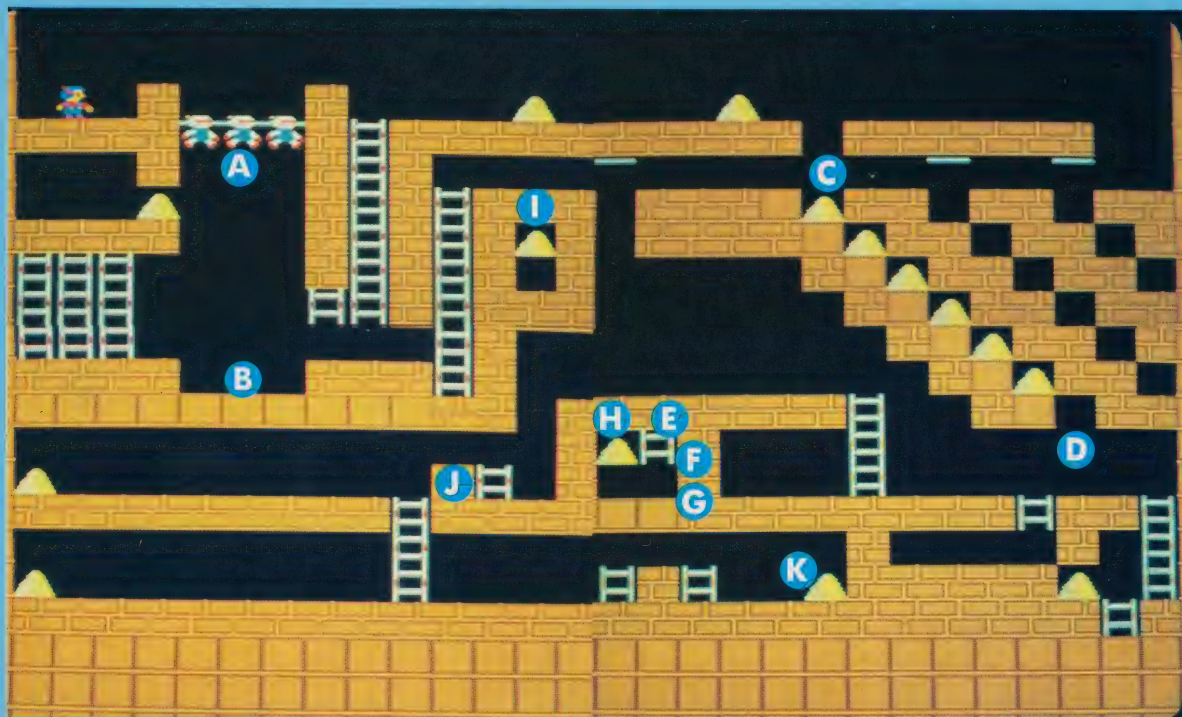
新潟県の遠藤正弘くんのおたよりから、「ドンキーコング」のテクニックを紹介しよう。おそろしく簡単なテクニックなので、やってみるといいだろう。これは1面でおこなうもので、一番上の段の右はじの階段の上に立つことが基本。昇りきったらかならずカーソルキーをちょっと叩いて左を向くこと。そこでやってきた樽をひょいと飛んで、下へ落ちていけばめっけもの。なんと3000点が手に入るのだ。なんとうれしいテクニックであろう。

NO.2 禁技秘技ミラクル

Championship Lode Runner

チャンピオンシップはなにはなくても、第1面から始まる。これはひとつの基本なのだ。

Ⓐスタートするなり右を掘る。金塊をとったら、落ちてくるロボット3人のアタマの上を走って左側のハシゴへ。あせりすぎてロボットに衝突しないよう注意！

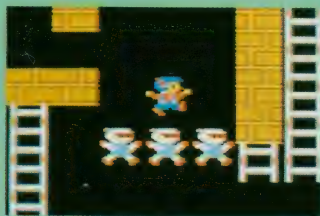
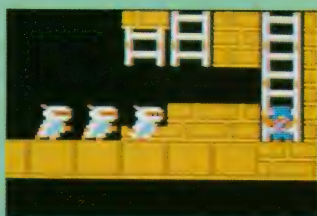
Ⓒの穴にロボットが落ちてくるまで、Ⓑにはまったアホな3人組に1人ずつ〝呼び出し〟をかける。そしてⒸからⒹまで〝人間カンづめ工場〟の連続だ〰〰ッ！

ⒺⒻの壁を掘って何秒か待つ。Ⓔが埋まりはじめたらすばやくⒼを掘ってハシゴをのぼり、Ⓗを掘って金塊をとる。これが秘技〝ひとり時間差〟。Ⓘも同じだよ。

このまま金塊をとりにいくと帰ってこられない。そこでまずⒿを掘り、Ⓙが埋まってしまうまでに金塊をとって帰ってくる。Ⓚは時間ギリギリ、スピードで勝負だ。

奥義で50面クリア

秘技、奥義、禁技解剖

秘技〝頭ごなし〟 信じられないことだが、我らがロードランナーは落下中のロボットの頭上を走ることができる。穴にはまったロボットの上を走るのと基本的には同じだが、これはより応用範囲の広い必殺ワザといえる。行けない場所があったらまず〝頭ごなし〟をためしてみよう。ちなみに写真のよーな場合、〝いなばの白ウサギ〟とも呼ぶ。

秘技〝呼び出し〟 ロボットがはまっている穴のふちの壁をひとつ掘り、同じ高さに並んでみる。するとアホなロボットがうれしそーに近よってきて壁に埋まって生き返るってわけ。きのうの敵は今日の友。ニクたらしいロボットに手伝ってもらわないととれない金塊もある。そこでロボットをひとりだけ〝呼び出し〟て、思いきり協力させてしまうのだ。

秘技〝人間カンづめ工場〟 このワザは使える場所に特徴があるので、慣れてくるとすぐピンとくるよーになる。ロボットをいちばん上の穴に落とし、壁を掘って出口をあけてやると、ロボットは思わず穴からとび出してひとつ下の段の穴に落ちる。これをオートメーションのよーにくり返せば、脱出口を掘れない穴からも金塊をとってこれるのじゃ。

秘技〝ひとり時間差〟 掘った壁(レンガ)は復元するまでに数秒の時間がかかる。そのタイムラグを利用するのがこのワザだ。まず上の壁を掘り、それが復元する寸前に下の壁を掘って脱出口をつくる。そしてすばやく金塊の上に走って穴を掘り、脱出口がふさがる前に金塊をとって帰ってくるのだ。いろんなバリエーションがあるのでじっくり手順を考えよう!

本家アップル版「チャンピオンシップ」とファミコン版、たったひとつ違うのがこの第1面だ。アップル版のデモ画面がそのままあえて第1面としてつかわれているのはなぜか? それはこの面に、「チャンピオンシップ」をクリアするために絶対必要な、基本的な秘技の数々が集約されて盛りこまれているからなのだ。はっきりいって、第1面はカンタンである。だってデモ画面見てりゃ解けちゃうんだもん。でもそれは、最低このくらいのことができないと「チャンピオンシップ」はできませんよ、という、聞くだにオソロシい〝チャンピオンシップ大難解宣言〟でもあるわけなんだね。じっさい、画数が進めば進むほどクリアするのはますます至難のワザと化していく。1面か、あの頃はよかったなあと、思わず感慨にふけってしまう日もくるだろう。さあキミも1面で基礎をしっかり勉強して、大いなる50面めざしてダッシュだあ!

ミャオとキムの少し評を

ミャオ はじめがカンジン! 考えるヒマもなく掘って金塊とって〝頭ごなし〟。最初はそれがわかんないから、絶対ひとり死んじゃうね。

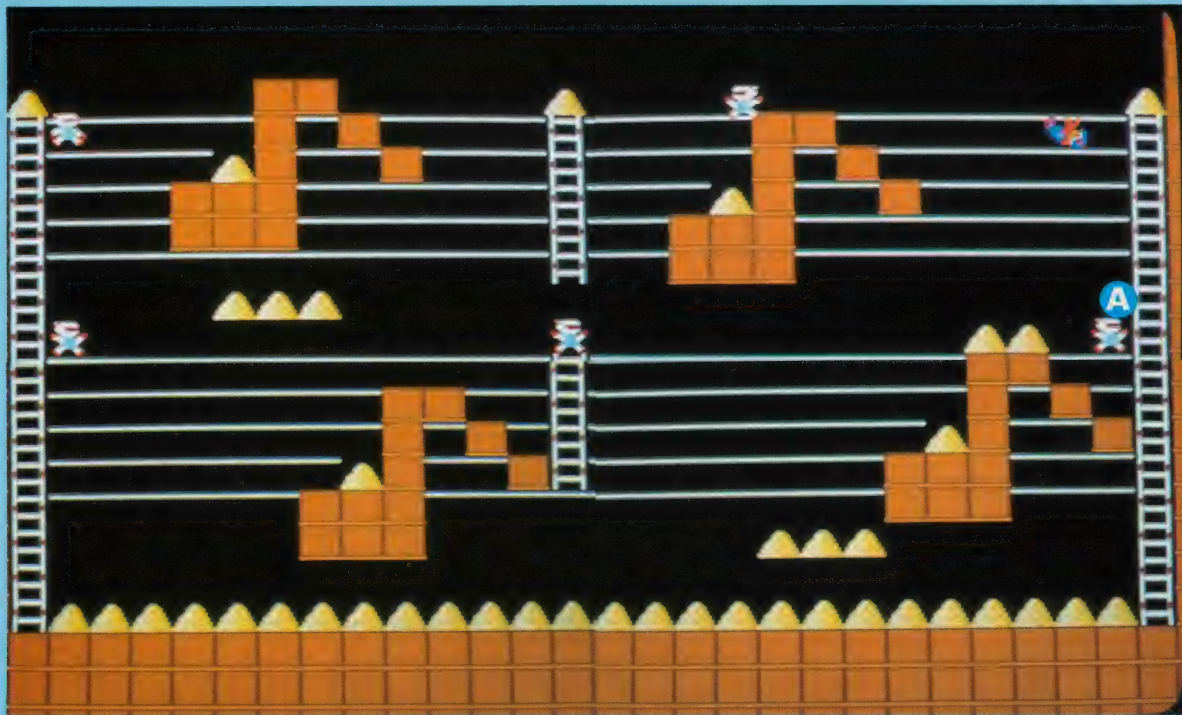
キム ちゃんとデモ画面みないからだよ。

ミャオ だって、あのアップルの「チャンピオンシップ」がファミコンでできちゃうんだぜ、急いでプレイしたくもなるじゃないか!

キム そうそう、このゲームは完璧な移植版だそうだね。アップル・ユーザーの私がどこまでアップルに迫っているか、判断してあげよう。

わーい♪　わーい♪ なんとなく明かるい 第2面 に突入だい。むずかしいのかね、これ？

5線譜があるから、ロボットが追いかけてきてもなんとか逃げられると思ったら大間違い。ちゃーんと音符が通路をふさいでいる。スタート前に、よく見るべし。

ムムッ。すぐ近くに金塊。これはとっといたほうが良さそーだ。Ⓐのロボットをうまくまいて、右端のハシゴでロボットの動きをコントロールしてみよう。

このあたりでト音記号を見かけませんでしたか？　とロボットさんに聞くのは、ヤボというもの。だって、敵なんだから、知ってたって教えてくれないぞ。

目もくらむよーな金塊の山、また山。でも欲張ってはいけませんぜ、親方日の丸。あわてる○○○はもらいが少ない、というではないか。冷静さを求められます。

上下2本の5線譜に4つの音符。なんてまあ、かわいい面なんでしょ。でも、これは単なる第1印象。よーく見ると、掘れるレンガが1つもないではないか!!　掘れるレンガがないってのは、よっぽど考えてロードランナーを移動させないと、ロボットにはさみ打ちされちゃう可能性大なのだ。これはもう必死。助かる見込みは、ぜんぜんない。なんでロードランナーはジャンプができないんだあ、と叫びたくなっちゃうのだ。でも、金塊がたくさん転がっているからかんべんしてやるか、とゲームスタート。あれ、あれ、あれ、やっぱり、はさみ打ちにあっちゃった。いったいロボットは何人いるんだ、と調べてみると、5人ですよ、5人。何とかこいつらをまとめておく必要があるんではなかろーか。試行錯誤(しこうさくご)の結果、ロードランナーの位置によって、ロボットの動く方向がコントロールできるではないか。これは発見ですぜ。秘技というにはおよばないが、これを"誘導"と名付けよう。この面だったら、右側のハシゴが、誘導の練習にはピッタシ。ロボットの動きを完全にコントロールする。これができれば、いい線イクゾ。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　どうしたんだい、キム。顔色がよくないんじゃない？

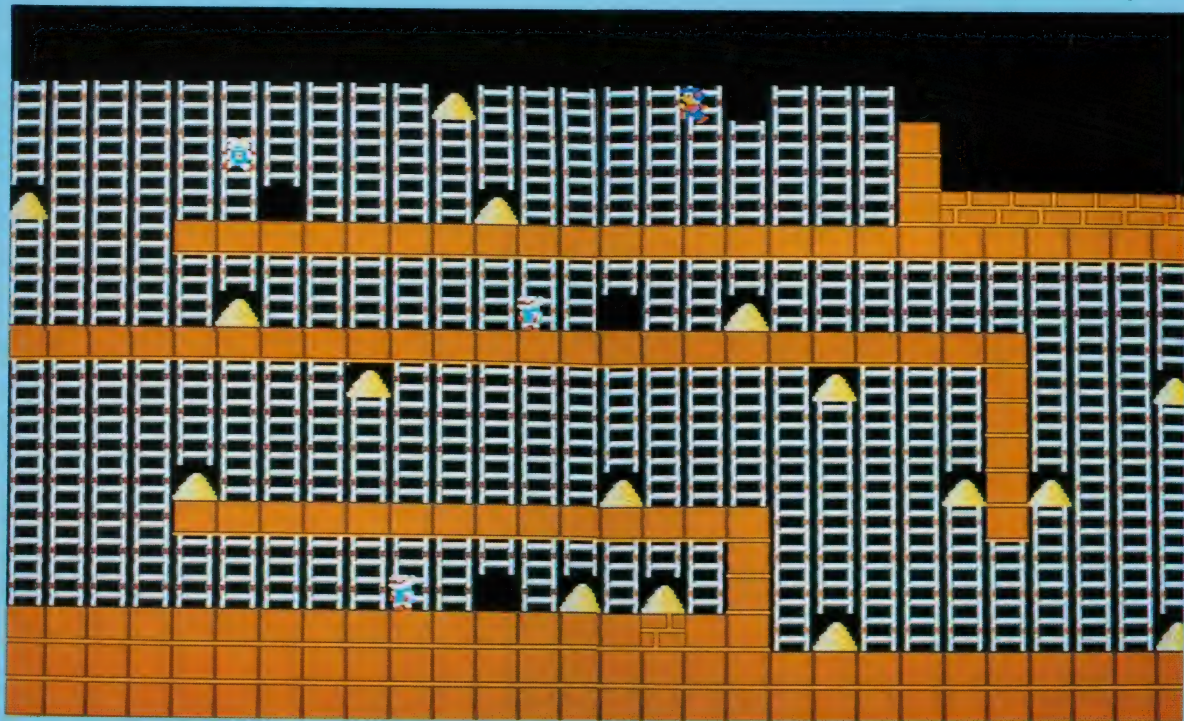
キム　う、うるさい。ハアハアハア。なんてやりにくいんだ。私は画面を全部見たい！

ミャオ　アップルの後遺症だな。あのねえ、ファミコン版は、アクションゲームでもあるんだよ。見えないってことで、アクションの要素がグンと強まっているんだ。わかるでしょう？

キム　まあ、画面を止めれば、まわりを見わたせるけどな。それでも、私は不満だ！

おお〜っと！　このハシゴの連続はあの 第3面 ではないか。指がうずいてくるぜ。走れ！

ここで2人のロボットをフェイントにかける。タイミングの練習をすこーしすれば大丈夫だろう。サッカー、ラグビーなどのフェイントと同じよーなもんだ。

左上の脱出不可能な地帯は、別名〝ロボットだめ〞。いらなくなったロボットは、ここに捨てられてしまうのだ。ちょっぴり、かわいそうじゃありませんか。

なぜ1ヵ所だけが掘れるレンガになっているのか？これがこの面クリアの秘密なのだ。うまーく活用するベシ。秘技〝7秒殺し〞もあわせて使う必要があるぞ。

このへんにロードランナーがくるまでには、2人のロボットをまいているはずだ。しかしロボットとロードランナーの足の速さの差って、うまくできてるね。

秘技、奥義、禁技解剖

ハシゴばっかりの面だから、掘れないレンガで区切られた通路のなかならどこへでもいける、と考えているキミ。甘い、それは、とけたチョコレートのように甘いぞ。ロボットもロードランナーも頭の上で終わっているハシゴにはとびつけないのだよ。左の写真は、その盲点をついた余技〝スリヌケ〞。偶然、この余技をあざやかに決めることがある程度ではダメ。完全にマスターしなさい。やはり限りあるロードランナーは大切にするべきなのだ。ロボットのアホヅラと

⬆ロボットの頭上を走りぬけるの図。

その頭上を走りぬけるロードランナーの得意そうな顔をくらべてみよう。あまり余技の説明とは関係ないが、とにかくこのワザが決まったときは、なんともいえずいい気分なのだ。ちょっと古いが、よーするに『かあいかあん』なのです。

この面は、きっとハシゴが大好きな人が作ったに違いない。こーいう人とお酒を飲むと、たのしいのだ。ところで、キミはフェイントはうまいかな。アッチと見せかけて、コッチというやつだ。これがうまけりゃ、この面のクリアは、もう時間の問題なのだよ。

ミャオとキムの少し評を

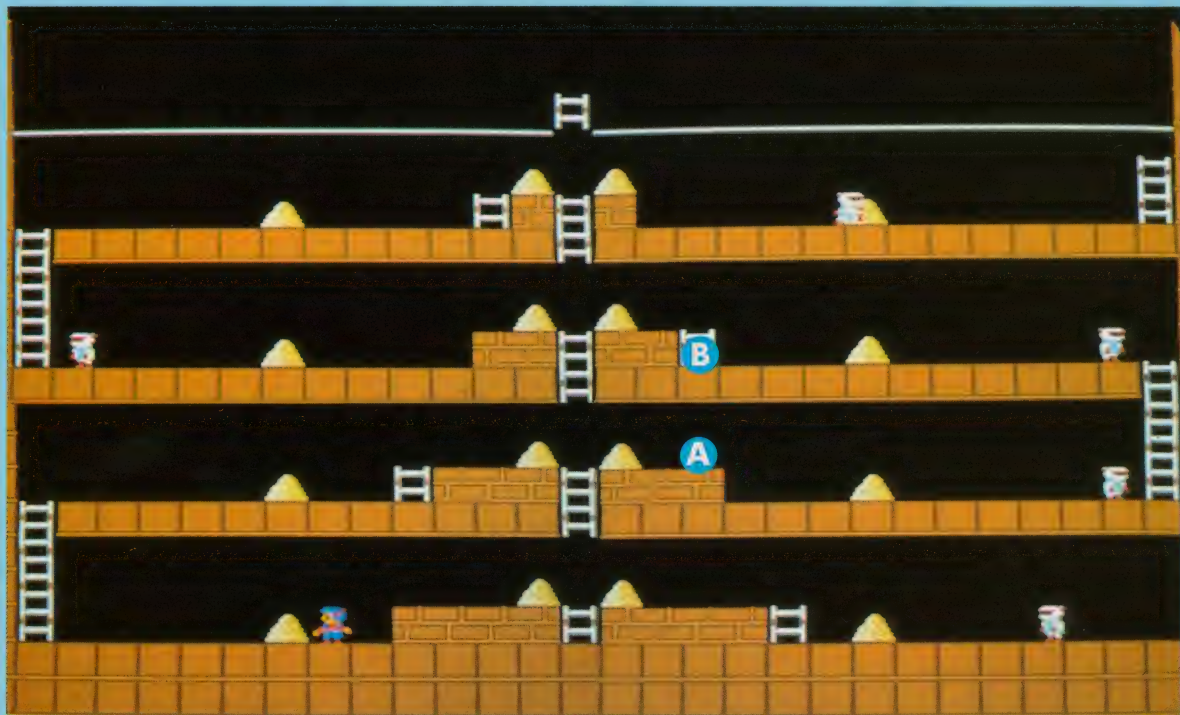
ミャオ　疲れたよお。

キム　おやおや、キミはハシゴを使った移動が得意なはずじゃなかったのかい？

ミャオ　こんなにいっぱいあっちゃあ、つらいよ。

とってもやさしい面だと噂が高いこれが 第4面 であります。そう言われればやさしそう。

上に行けば行くほど、掘れるところが減ってくる。しかし、だからといって難しくなる一方ってことはないのだ。おおらかに考えようぜ。おおらかにさ。

最上段右のハシゴは、この面をクリアするのに、とても大切な働きがある。えっ、どーやるのかって。えーとね、チョイチョイチョイっと上下する。これヒント。

スタート地点から左に走る。その理由は、右方向へは走れないからなのだ。2段目まで行って降りてくれば、1段目の金塊は、すべてごちそうさまできます。

Ⓐから降りるときは前方注意。ここで使用するテクニックがわかっちゃえば、この面はもうおしまい。最後にちょっと頭を使う必要があるかも知れないけどね。

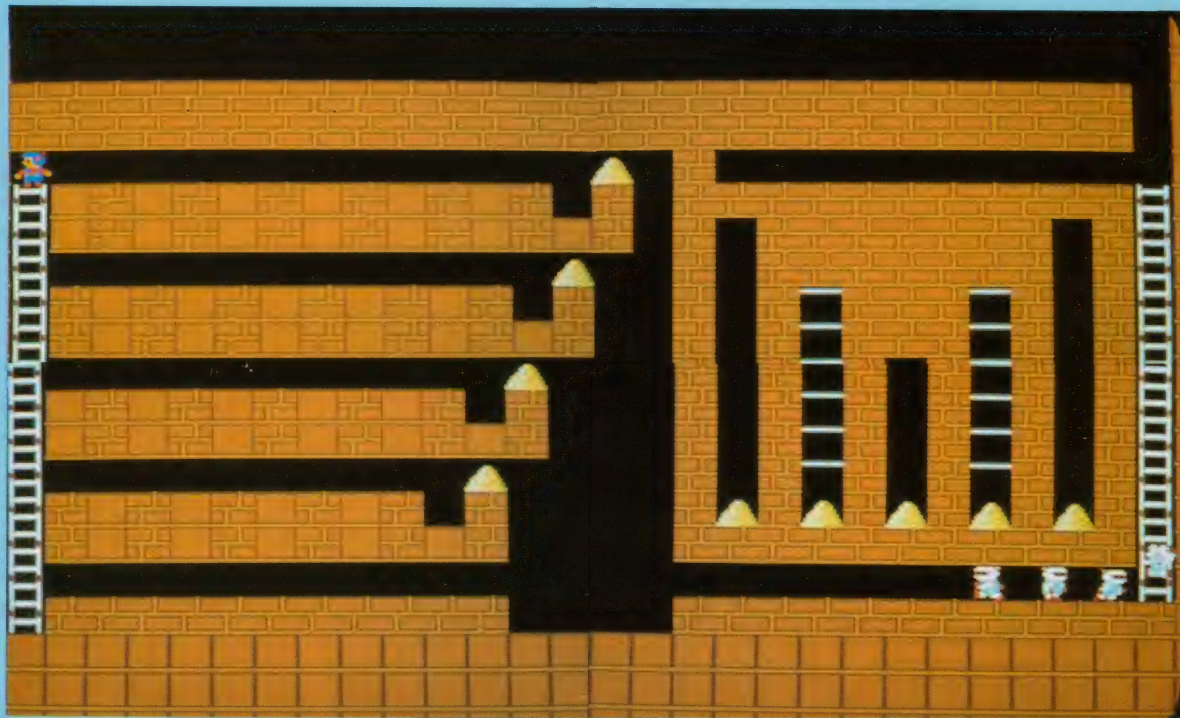
おおむね左右対象の美しいパターンを持つ面だ。金塊のならびかたも整然としているぞ。しかし、1歩間違えたら絶対にロボットから逃げられないというところが3ヵ所あるから気をつけよう。まずキミのロードランナーが、これから行こうとする場所がどんな地形になっているか、ロボットがなん人いるか、よーく調べておくといい。たとえばⒶからⒷまでの間には普通2人のロボットがいる。このロボットたちをどーにかしないで、Ⓐから降りると、当たり前だが、ロボットと正面衝突だ。では、どーしたらいいか。もちろん埋め殺すんですね。殺したあとは、キミ自身でどーしたらいいか、なやんでくれたまえ。ある法則を見つければ、とーっても簡単。ほほいのほい、とクリアできるぞ。ちなみに、理想的には、左上の金塊を1個残すだけになったときに、ロボット4人は、1階中央ハシゴ部分、2階中央ハシゴ部分に、それぞれ2人ずつひっついているのが一番のぞましい。コツさえ覚えれば、面としてはやさしいほうだから、ユーキを持って挑戦してくれたまえ。こんな面、ボーナス・ステージみたいなもんなのさ。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　むずかしそうだけど、特に技は使わないですむんだね。
キム　このへんはまだ序の口なんだ。でもけっこう苦労してたじゃないか。
ミャオ　まあね。でも平気さ。がんばって50面まで一気にといていくんだ！
キム　元気だねえ。本当に元気だこと。
ミャオ　どうしたんだい？
キム　先が遠く感じられて、めまいがしただけさ。どれほど大変なことなのか、知ってんのかね。

4つの穴がみえる。そして4人のロボットが。 第5面 の謎がキミには、わかるだろうか？ ハハハ。

落とし穴の向こうに輝く金塊。いったいどーやってとるのでしょう。下の記事を参考にして、正解を探してほしい。わかっちゃうと、「なーんだ」ってところかな。

掘り方に気をつけないとレンガの壁のなかにとり残されてしまうぞ。それに、どう考えてもとり方のわからない金塊は、目をつぶって飛びおりろ!!

1番下に掘れるレンガがたくさんあるのは、それなりの正当な理由がある。もちろん中央にあるロボット4人分の穴も、それなりの立派な理由があるのだ。

ロボットは4人。なんとも意味深い数ではありませんか。問題は、どーやってロボットを1人ずつにわけ、誘導していくかにつきる。さあ、考えて、考えて。

ロボット誘導による解法の手引き

いったい、この写真はなんでしょう。ロボットのやつ、ロードランナーが左のハシゴのところにいるのに、わざわざ反対の方向へ行こうとしているじゃありませんか。この写真、おかしいんじゃないの。いえいえ、ちーっとも、おかしくないんですよ。さあ、キミの頭のなかで、キミのファミコンで、このシーンを再現してみてくれたまえ。きっと太陽が西からのぼるよーな興奮を感じることができるだろう。では、この次のシーンは、どうなるか。そーです。ロボットの

☝何はともあれやってみてください。

やつは、今度は左の穴に見事おっこちちゃうんですよ。だから、あの金塊ももうキミのものなのだ。復元したレンガとロボットの頭をふみこえて、いただいちゃいましょう。あ〜あ、なんて的を得たヒントなんでしょ。さすがアスキーの本だなあ。

これは、いったいなんなんだ。どーしてもとれそーもない金塊がいくつかあるじゃないか。インチキだー!! キミ、ひょっとしたら、そー思っているでしょ。ところが、キチンとクリアできるんだよーん。その手段は、ほんと、感動しますぞ。ただし、トラップ1ヵ所あり。

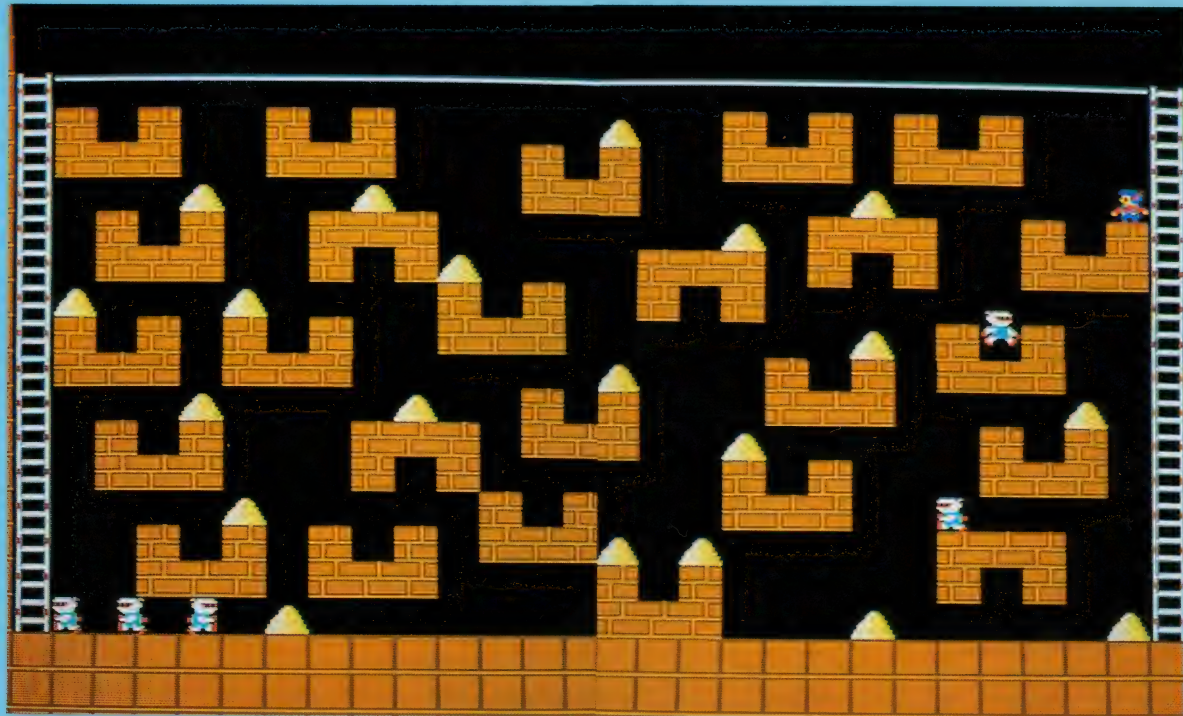
ミャオとキムの少し評を

キム　おやおやおや。あっという間にといたんだなあ！

ミャオ　へヘン、だって4人のロボットに4つの穴。そしてその向こうには金塊とくればおのずと答えはあきらかさ。

U字型のワナには、絶対に気をつけろ 第6面 はなかなかやっかいな面だったりするぜ。

最上段のU字型レンガにロボットを落としてはいけない。もし金塊を持っていたら、たいへんだ。なにしろ、いかにロードランナーだからって、あそこは掘れないぞ。

かしこいやり方は、ロボットのすべてが適当なU字型レンガにはまり込むまで、決して最上部まで行かないこと。そのくらいなんとかガマンできるよね。

面の左側には3人のロボットがいる。スタート時点では見えないから特に気をつけるように。彼らが金塊を持っている可能性だってあるんだからね。

下のほうが、どーなっているのかわからないことがよくある。この写真をよーく見て研究してほしいものだ。ロードランナーだって、あんまり死にたくはないのよ。

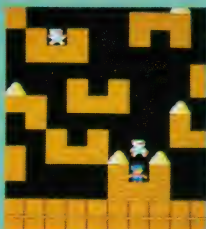
U字型のレンガがたくさん口をあけて待っている。注意しなければならないのは、ロードランナー自身がそのU字のワナにひっかからないようにすることと、金塊を持ったロボットを最上段のU字の中に入れないこと。あとは、どたばた金塊を捜しまわればクリアだ!!

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　いやあこいつはやっかいだ！

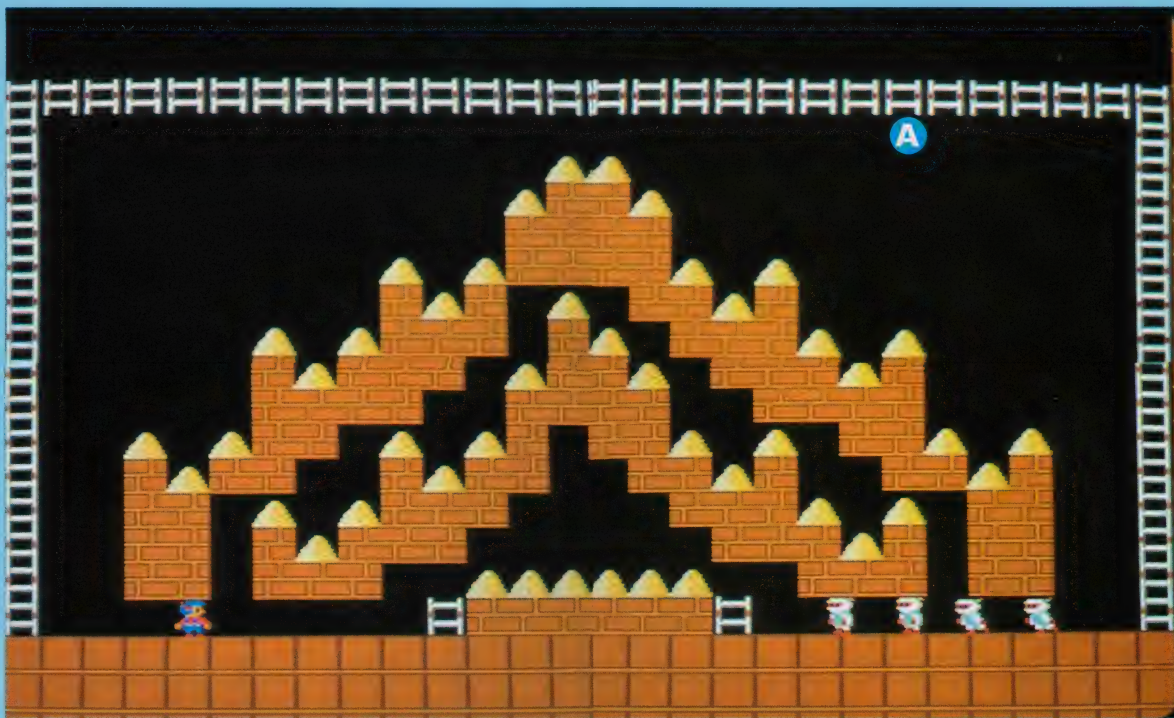
キム　ファミコン版の全体が見えないという弱点がもろに出ているのさ。それにしてもよく死ぬやつだなあ。

たまには失敗するときの話

ロードランナーが金塊を求めて走り回ることをイキガイとしていることは、第6面めまで到達したショクンはわかってくれるに違いない。左、右、下の3方向をレンガで囲まれ、どこも掘ることのできないロードランナーは、とっても空しい存在になってしまうのだった。ガンバって走り回って、面の情報を集め、ほんのささいな失敗から、自らを閉じ込めてしまったロードランナー。かわいそうじゃありませんか。〝キミの働きは決してムダにしないよ〟キミたちも、こういうときは、心のなかで、こうつぶやいてあげてくれたまえ。それからセレクトボタンを押せば、少しは彼もむくわれるのではないだろうか。いやあ、本当にロードランナーって、いろんなことを教えてくれるんだなぁ。ひょっとしたら、そんじょそこらの教育ソフトよりためになるんじゃないかしら。いや、ほんとに!!

⬆ああっ！ 死ぬう～。

山がふたあつなんでしょね？ こ、これは 第7面 ではないか！ よーし、すぐといてやる。

Ⓐは、一見ヘンテコリンな地点に見えるが、実は、ちょうどいいところにトラップがあるのだ。もちろん、対象的な位置にも同様のトラップが存在する。

もちろん山のてっぺんも2ヵ所トラップだ。ここがトラップじゃなかったら、その下の金塊をどーやってとったらいいってのさ。ねえ、読者ショクン。

ここでロードランナーが死ぬ確率はとっても高い。なぜなら、はさみ打ちにあう可能性があるからだ。ロードランナーは、なるべく掘れるレンガの上にいたいね。

この最下段のレンガのもうひとつの使い方。終わりにちかくなると、ロボットが金塊を持っているかどうかが気になるもの。ここで埋めて確かめよう。

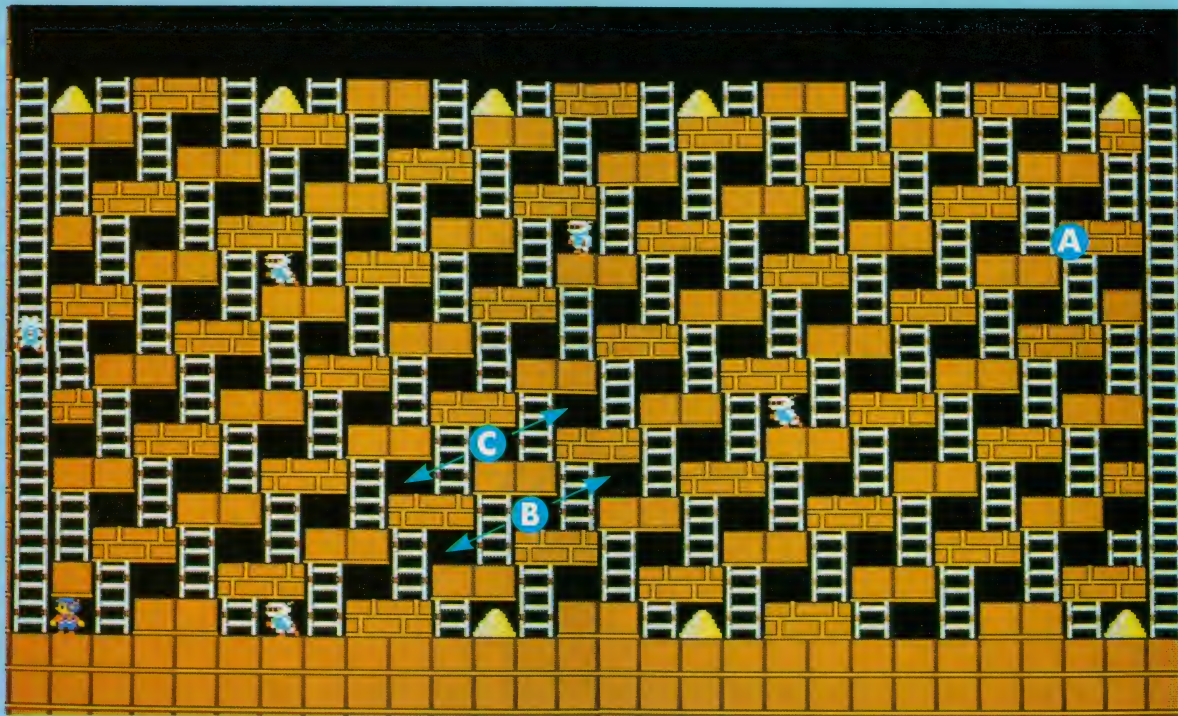
うむ、そろそろ「チャンピオンシップ」の出題傾向がわかってきたな。これは、きっとあの山のような部分のひっこんだところにロボットを落としてしまえば、いいに違いなかろう。と、ひとりうなずいているキミ。いい線いってます。そのとおりですよ。一番下の層には掘れるレンガがある程度あるし、簡単にはロボットなんぞには、殺られないだろう。よし、ゲームスタートだ。あ、死んだ。おっかしいなあ。あ、また死んだ。なーんか、そんなに難しくない面なのに、やたらに死による。やさしいと思って油断したのが、いけなかった。そーだ、やっぱり「チャンピオンシップ」なんだ。本気でやらないと、いけないのだ。キミたちも、気を抜くなよ。ナメてかかると、ろくなことにはならないから……。ではここで、この面の必勝法を教えちゃおう。まず、中央の金塊をとれるだけ取り、左方向へ逃げる。その際、ロボットたちをできるだけ多く引きつけながら左のハシゴを登る。そして、Ⓐで待ち、ロボットが例のひっこんだところの上へ来たら落下する。数台のロボットは動けなくなる。これで、安心プレイができるわけだ。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　ほ～ら、やったね。ちょろいもんだ。
キム　なに言ってんだ。ひとに必勝法をきいておきながら。
ミャオ　そう言ったってねえ。このゲームは、やたらむずかしいんでしょう？　そんなむずかしいゲームを一人で暗ーくなって、やったっておもしろくないじゃん。みんなでワイワイ言いながら、互いに助け合っていかなきゃあだめなんだぜ！
キム　なあに、言ってんだ。よーし、今度は私がやってやろうじゃないか。

ハシゴがいっぱい、目がチラチラチラチラの 第8面 でも、そんなにむずかしくはないようだ。

ひぇ〜。なんか目がちらついちゃうな、この面。でも心配することはない。世の中には、見ためには複雑でも、その真想は単純だったなんてことがたくさんある。

最大の問題は、ロボットがあちらこちらにバラバラに存在していることだ。スタートしたあと、このロボットたちを1ヵ所にまとめたいところなのだが……。

ロードランナーの立っている位置。これがこの面クリアのポイント。右上がりの通路にしくまれたひずみを利用して、ロボットたちを導くわけだ。わかるかな。

ロボットたちを1つにかためるには、やっぱり埋め殺してしまうのが一番はやい。その場所は、Ⓐ地点だ。ここで殺せば、ロボットはとーぜん左端に集まる。

どこを見てもハシゴ、ハシゴ、ハシゴ。ちょっと見にはどこへどう行っていいやら見当がつかないかもしれない。でも、よーく見るとすべて右上がりになっているのだ。そして、スタート時にロードランナーが立っている列。この列をよーく見てくれ。これは右端の上から2番目の通路であることがわかるだろう。つまり、左最上部と右最下部が直接つながっているわけではないのだ。ここに、この面をクリアするポイントがある。まず右端にたむろするロボットをⒶで埋め殺す。これは秘技〝7秒殺し〟を使えば簡単だ。そして次に最下部にある金塊をとる。そしたらⒷの列を上り下りして、ロボットをすべてⒸ列に誘導する。あとはわかるよね。まあ、書くのは、たやすいが、これははっきりいってアクションゲーム的な面だ。ロードランナーのコントロールにはつかれますぞ。しかし、ここに紹介した手順だけが正しいわけじゃない。常に再現性のあるクリア手順は、もっとほかにも存在するのに違いない。そして、さらにカンタンな手順もね。そう、面ごとに最短クリア手順を競うのもおもしろいんだぜ。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　目が痛いよお。

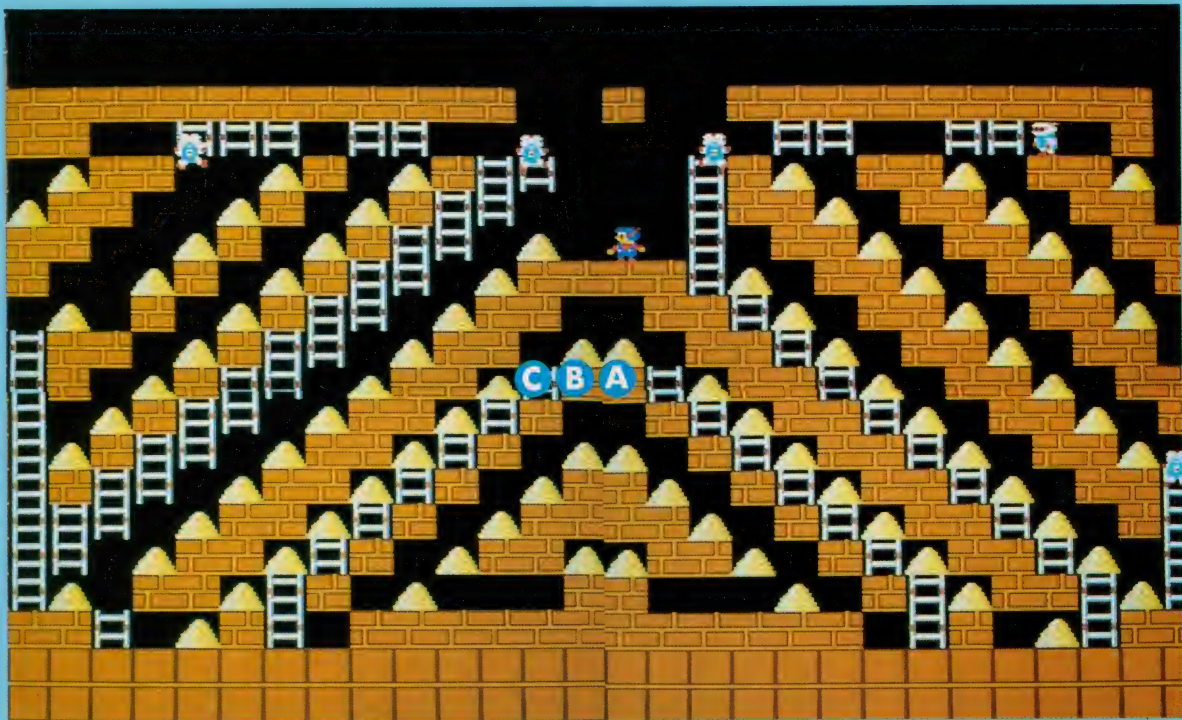
キム　確かにこれだけハシゴが多いとチラチラするな。しかし、ファミコン版はスクロールをするから、わかりにくくてこまる。それさえなきゃあそんなにむずかしい面じゃないんだ、これは。

ミャオ　確かに〝掘り〟と〝誘導〟の基本ワザだけしか使わない面だけどねえ、なんか好きじゃないな。わかりにくくて。

キム　よーく見ればスッキリした内容のゲームなんだぞ！

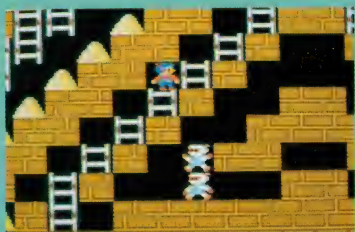
おおーっと！　金塊の山ではないか。 第9面 はお買い得。どんどんとっちゃえ！

左上段にロボット２人。ゲームスタートと同時に、やつらは、ロードランナーめがけて落ちてくるのだ。まよわずその場でレンガを掘って下に逃げてしまおう。

右上段にもロボットが２人。左のロボットたちと同じ行動をするのだ。左のロボットのマネをするとは、なんて主体性のないやつなんだろう。こいつらは……。

やぁ、下段の小部屋には、ロボットは入ってこれないのだ。おいしい金塊をたっーぷりいただきだ。こんなところでナヤンじゃいけない。さっさとやろう。

さーて、小部屋のなかのものをすっかりいただいたら、今度はロボットのやつらをここに閉じ込め、外の金塊をゆーっくりいただきだ。でも、どーやろうかな？

閉じた空間は、ロボットの墓場候補地！

やっとロボット２人をつかまえたぜ。残る３人ももうじき手も足も出なくなるのだ。ふっふっふっ。まずは、ロボットの位置を確認して、Ⓐを掘り、自らをおとりにさそい込もう。ロボットさん。こっちのみーずは甘いぞって具合だね。そーしたら、ロードランナーは一目散、Ⓑを掘り、ロボットが落ちるのを待とう。もし金塊を持っていたらこの時に失敬することだ。でないと、下の小部屋まで金塊を持っていかれてしまうぞ。そして最後に、Ⓒにかくれよう。これは

⬆すでに２人のロボットを捕えたのだ。

絶対にしなければならない手続きだ。一種のロボット誘導のワザといえよう。こうして、５人のロボットをつかまえたら、外の世界に踏み出そう。まったく金塊に目のくらんだロードランナーほど、ずるかしこいものは、ないんじゃないでしょうかね。

おお、金塊の山。うれしい面ですねぇ。しかも、ロボットたちを下段中央にあるお部屋に閉じ込めちゃうという、おたのしみイベントもついているから、笑いがとまらないのだ。この面を作った人は、とにかく、たくさんの金塊を誰にもじゃまされずとりたかったんだな。

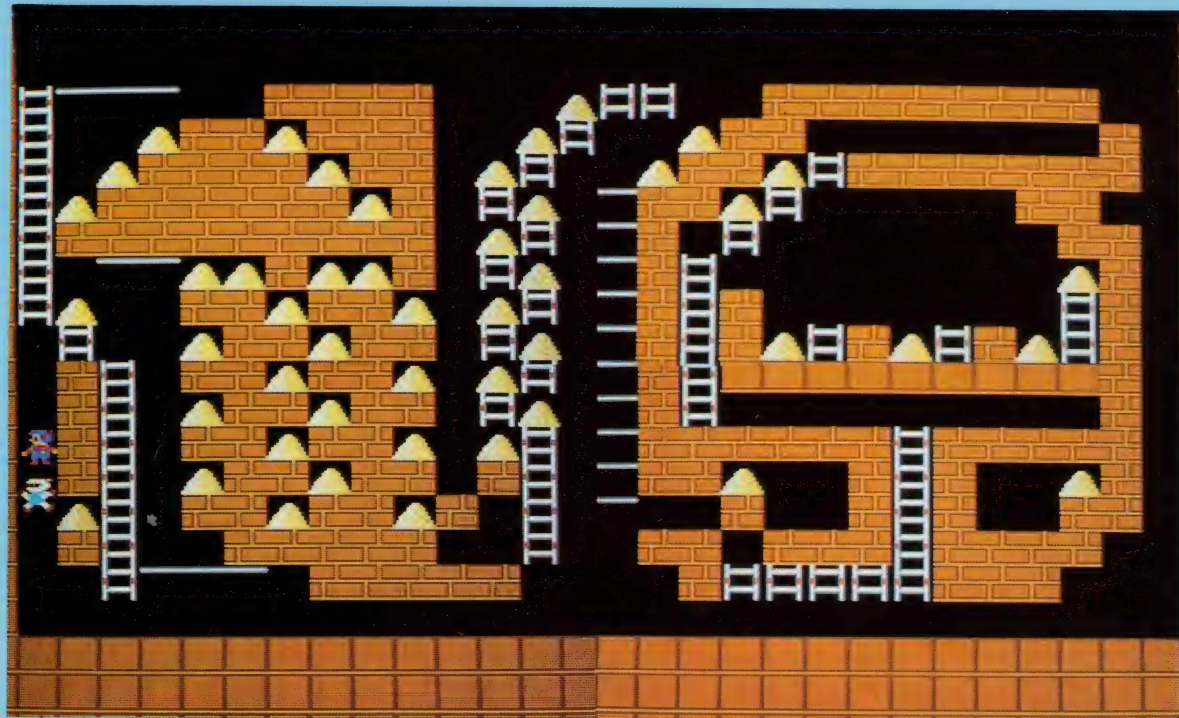
ミャオとキムの少し評を

ミャオ　わーいわーい、もうかったぞーい。

キム　不思議なものだ。なかにはやたらむずかしくって、そのくせ金塊１コしか手に入らないってこともあるのに。

さあ、自由に選べるのはここまで。この第10面をとくと11面のパスワードが手に入る。

金塊がどう並んでいるかをじっくりと見て、掘りかたを工夫するのが、この下あたりのまっとうなとき方、まあ、10面まできたキミにはむずかしくはない。

特にむずかしい技をつかうところではないですね、このあたりは。すいすいすいーっ、ととれることでしょう。問題はじつはこの後なのであります。

この上のⒶ地点が第1の関門。下へおりきっちゃうと死んでしまうから、秘技〝頭ごなし〟を使うわけだ。うまくいかないことが多いから気をつけよう！

金塊をぜんぶとっちゃったら、ロードランナーを、一気に走らせなくてはならない。この上あたりでウロウロしていちゃあ、だめなんだよ。安心するな！

この面に問題はない。まっとうな面である。しかし、この面を越えた瞬間から、地獄がはじまるのだ。それというのも、ここまでの面は第1作の「ロードランナー」と同じように、どの面にも自由に行けたけれども、この先は一面一面、といていかないとけっして先へ進むことはできないのだ。えっ、どーしてそんな!? なんて言わないで。むずかしいというのがひょうばんの「チャンピオンシップ」の秘密はそこにあるのだ。だけど、安心してほしい。このゲームのもとになったアップルの「チャンピオンシップ」みたいに、ロードランナーが全員死んでしまったら、もう一度はじめからやり直さなければならない、なんてことはない。パスワード、というとっても便利なものがあるから、解いた面の次からいつもはじめられるようになっているのだ。というわけで、この面が終わったら、心してかかるように！　とくにこの面以降はやたらとむずかしくなっているのだ。まあ、腕と頭脳(オツム)におぼえのあるキミたちだからこそ「チャンピオンシップ」を買ったんだろーから、このへんはカンタンに行くでしょうねえ。

ミャオとキムの少し評を

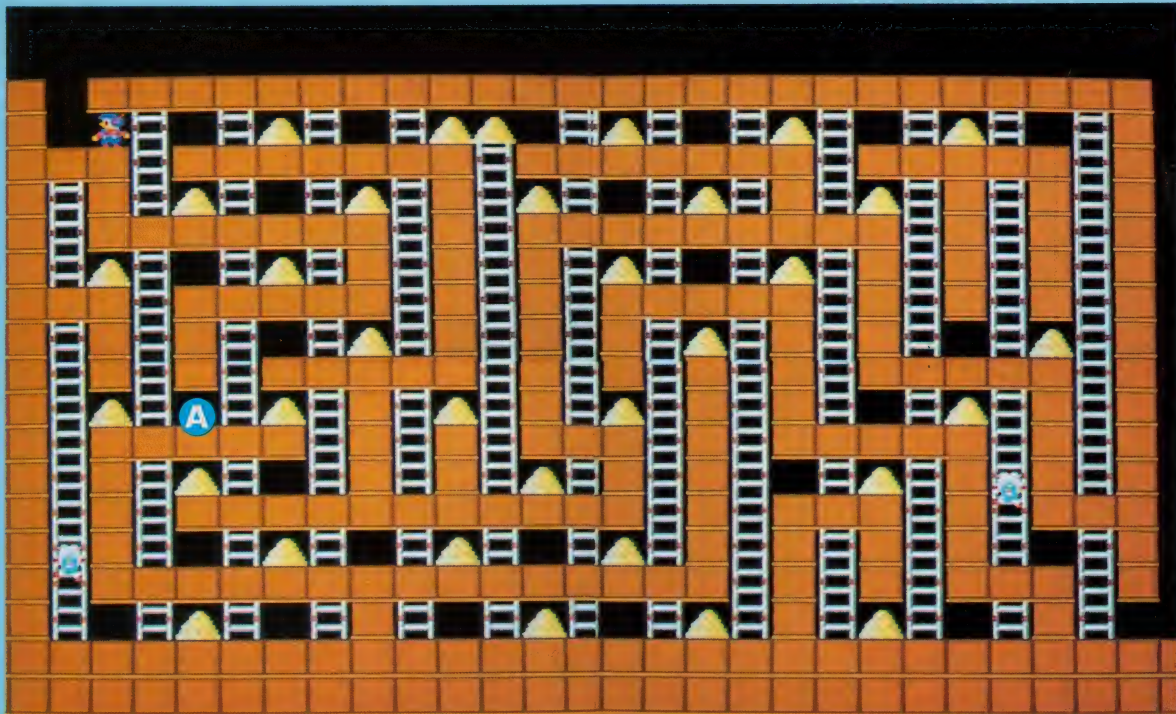
ミャオ　カンタンだなあ、こんなんで本当に「チャンピオンシップ」なの？

キム　そう言いなさんなって、ここまではいわば初心者向け。「チャンピオンシップ」で多用されるテクニックの基本を使った面ばかり、キミはやってきたんだよ。これからが本当の「チャンピオンシップ」なんだ。応用問題が多いから気をつけるんだな。

ミャオ　なあに、基礎さえしっかりしていれば、応用なんてへっちゃらさ。まかせろって！

とにかく迷路のみで作られている珍しい 第13面 である。動きのすばやさがものをいうぞ。

Ⓐ地点では、下のカコミで説明してある技を使えばいい。とにかく動きのすばやさがものをいう面なのだ。気をつけるのは袋小路。入ったらもう最後だ！

この下のあたりは、ロボットをまくのにじつに便利だ。道がつながっているところがあるんだよね。これで命をながらえ、一気に走り、下へ向かうのだあ！

Ⓑ地点にある金塊はいったいどうやってとるのか？答えはカンタン！　でもねえ、教えてあげない。ヒントとしては、自分でとりに行かないってことかな。

この上のあたりにきて、この面は終了するのだ。まあ、見ればだいたいわかるよね。この面のコツは、とにかくすばやく動きまわること、これにつきる。

秘技、奥義、禁技解剖

秘技〝バンゲリング宅急便〟これはいったい何かというと、その名の通り、ロボットに金塊を運んでいただき、近くまで寄って、サッと身をひるがえし、そこへ置いてってもらって、またとりに行く、というものだ。指先がある程度器用ならばなんなく使える技なので、どんどんやっていただきたいものだ。この手を使えば、袋小路にある金塊を手に入れることも容易なのだ。まあ、簡単ですからね。がんばって練習してください。これができないと、穴がひとつも掘れないこの面をクリアすることは不可能なのだから……。それにしても、バンゲリング帝国では、いつ宅急便を開業したんでしょうかねえ？

⬆〝バンゲリング宅急便〟の分解写真。これもセコイ技ではありますな。

迷路ゲームという印象の「ロードランナー」だが、純粋に迷路らしい迷路というのは、この面ぐらいのものではないだろうか？　袋小路にある金塊を、いかにして手に入れることができるかが、この面のカギになっている、といってもいいだろう。なにより動きが大事。

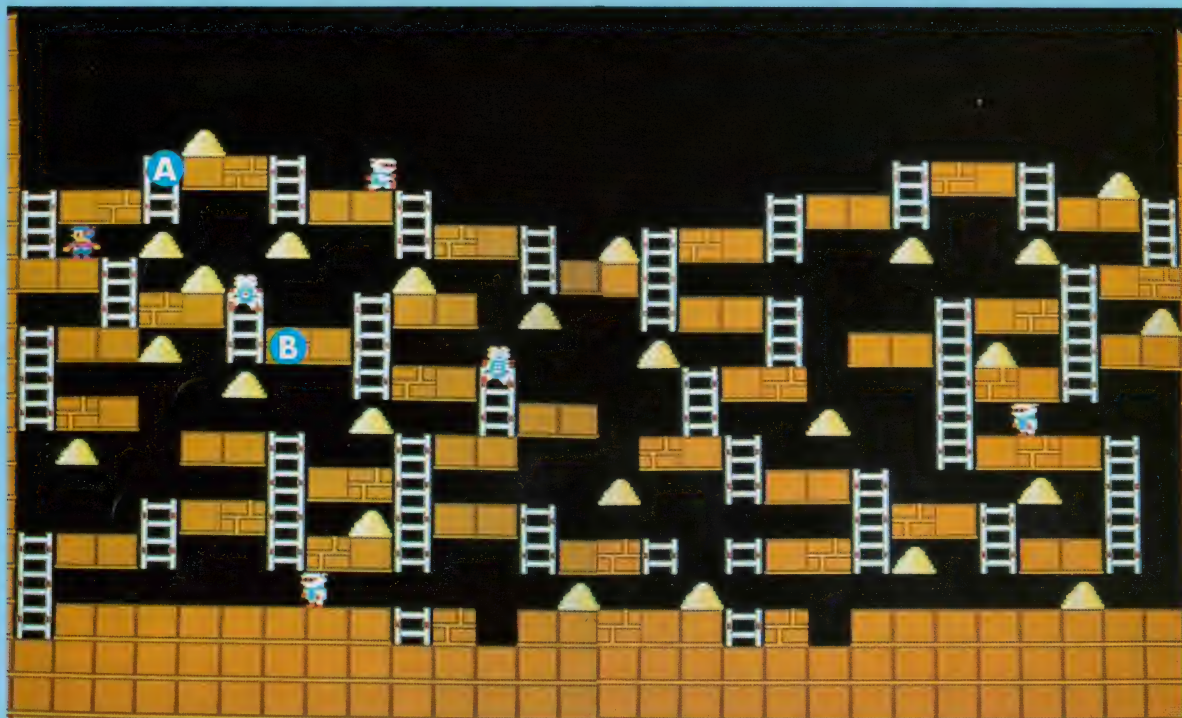
ミャオとキムの少し評を

キム　やったな、おい！　さすがハシゴの魔術師。みごとなもんだ。

ミャオ　勝手にひとに変なアダ名つけないでよ。でもカンタンだったね、へへン。

いかにもセコイ方法を使わないとダメな第17面の登場！ これは編集長が得意な面だ！

ロボットは面の左側に4人、右側に1人いる。うまーく走って下の2つの穴に落としてしまおう。たとえばスタートしたらすぐⒶへ。（右へつづく）

ロボットをひきよせてからハシゴをおりる。Ⓑのレンガを掘り、ロボットが落ちたら、頭ごえでハシゴをおりる。どーだ、ロボットの動きが研究できたでしょ。

ここで必要になるのが、秘技〝7秒殺し〟。ロボットたちをキチンと整理してしまいましょう。これは、この面をクリアするためのテクニックです。ホントだよ。

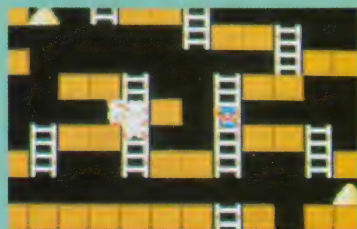
最後に、一番下の段の金塊をとりに行くのだ。もちろん、これだけが正解じゃない。日夜、努力して、キミだけの正解も見つけてほしいものだ。

レンガとハシゴがなーんとなくメチャクチャに並んでいる面だ。上の方の金塊は簡単にとれそーだが、ありゃりゃ、一番右下の金塊はどーしたらいいんだべ。うーむ。きっとあそことあそこにロボットを落としてしまえばいいんだろうな。でも、どーやればいいのかしら？

ミャオとキムの少し評を

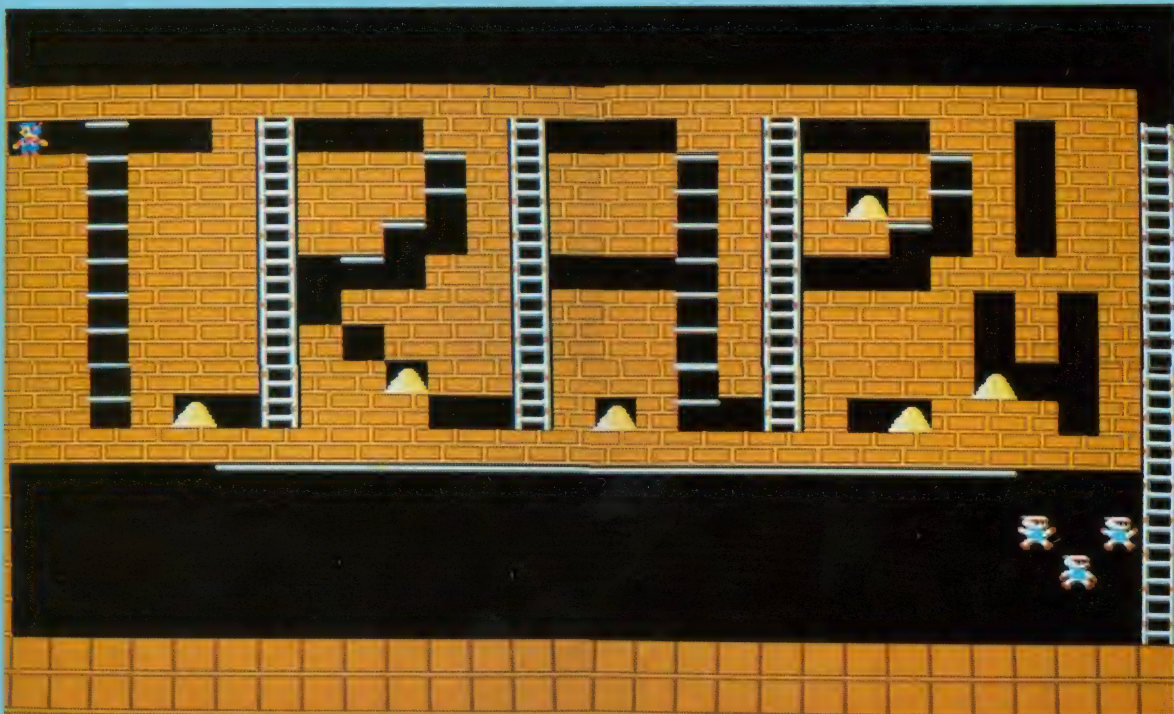
ミャオ　ログインの編集長って、この面うまいねえ。
キム　そうだなあ、やけにしつこくやってたけどね。
ミャオ　でもああしないとダメなんだよ。

秘技、奥義、禁技解剖

ロボットがジャマで、ジャマでしょーがないとき、メチャクチャにレンガを掘ってロボットを落としても、しぶとくはい出してきてしまうよね。なんとか、確実にロボットを埋め殺す方法はないものか、と頭をひねっているキミ。それがあるんですよ、それが。その名も、秘技〝7秒殺し〟どーいうワザかというと、穴を掘ったらロードランナーの位置をちょこんと下げる。どーです、写真を見てください。ロボットは井戸端会議をしたままでしょ。レンガが復元するちょっと前に、またロードランナーの位置をちょこんと上げ、ロボット1人を穴に落とす。もちろん、その瞬間にロードランナーの位置を写真の位置にもどすこともお忘れなく。ふっ、ふっ、ふ、お前はあと7秒で死ぬ。なんとカッコいいワザじゃないか。

⬆〝7秒殺し〟は、ここで使ってくれ!!

TRAP14、そうかこれが噂のあの…… 第18面 なのか！ ニヤリ、なかなかの面だぜ。

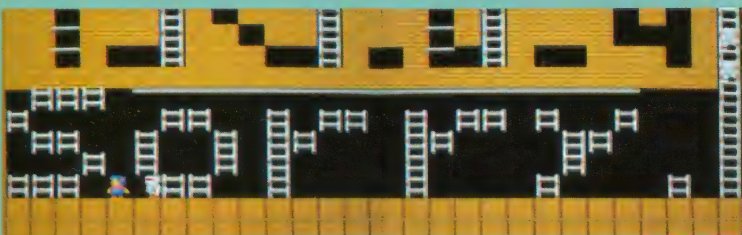
とりあえず、面全体を観察してみると、ロボットは右端に３人いるだけで、とっても簡単そう。でも、ちょっと待ってくださいよ。チャンピオンシップなんだぜ。

このへんの金塊は、やっぱり最後にとるに違いないのだ。ここまでにトラップは、キチンと14ヵ所あったかな。まあ、ゆっくり数えてみるのもいいと思うよ。

なんとなくブキミな空間ではないか。ロボットは３人一番下の段にはりついているし。やっぱ、どっかにトラップがあるに違いない。ぬき足、さし足、ですね。

一番下のハシゴは、きっと天国まで、いや次の面につながっているのだろう。キミはいつ、このハシゴまでたどりつけるのでしょうか。

キミは"ごめんなさい"を見たか！？

イジの悪い面だったが、クリアするとSorryのメッセージのハシゴ。たくさんのロードランナーちゃんが、にっくきロボットに殺されてしまったが、世界平和のために許してやろう。にくしみは、人の心に悪魔の棲む巣をつくってしまうっていうからね。

しかし、この面を作った人は、素直な、立派な人なのに違いない。キミたちも、自分が悪いことをしたんだとわかっているときは、素直にあやまろう。そーすれば、いつかキミにも、こんなイジワルな面が作れるかもしれないぜ。

⬆ごめんなさいを英語で言うと"Sorry"なんだよ、知ってた？

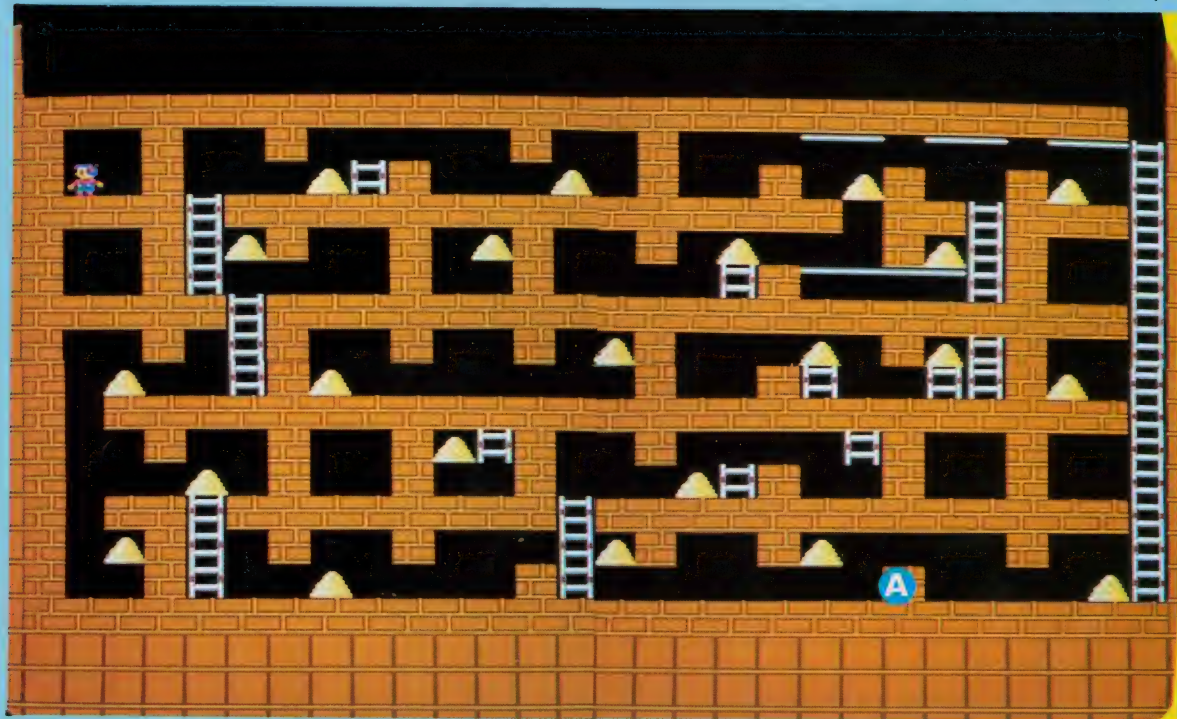
よーくながめると、この面、なんか文案が書いてあるではないか。TRAP 14、う～む、そーか、トラップが14ヵ所、どっかに使われているのに違いない。教えてくれるとは親切な面だ。よーし、ここほってて、えい、あれ、う～む。なんてイジワルな面なんだ、これは。

ミャオとキムの少し評を

キム　どうだい、感想は？
ミャオ　カンタンそうだなあと思ってやっていたら、はぐらかされっぱなしでびっくりしたよ。でもシャレてるね。ラストのメッセージも最高！

ロボットがいない！技の練習用に役立つ 第23面 である。この面こそロードランナーの鑑。

この下あたりは簡単ですね。ピュン、ピュン、ヒュー、スタスタスタ、スイスイスイ、スタ、スイスイスイ、ピュン、ヒュー、というように行くわけです。わかるかな。

ここいらは、だいたい全体の前半部にやっつけねばならない。けっこうこみいっているけど、どういう構造になっているのかをのみこめば、カンタンカンタン！

この！　左下の金塊が問題！　秘技〝2重時間差〞を使わなければならないんだ。こんなのとるの不可能だあ～、なんて言わないで、時間の壁に挑戦しよう！

右下の方にチョコンとひとつだけ出っぱっているレンガに注目！（ちなみにⒶ）よく考えてみよう。まともにやっては、左へ行ったら2度と右へ戻れない。

この面にはロボットがいない。ということはひじょうにゆったりとした気持ちで、攻略していくことができる。それにふさわしく、けっこうめんどうな手続きや、決まった道筋といったものが存在する。今後の練習だと思って、じっくりととりかかるのがよろしかろう。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　けっこうむずかしい。

キム　なあに言ってんだ、とうとうネを上げて〝2重時間差〞のことを聞き出しているんだから、そんな言いかたをしてはいけない。降参しろ！

秘技、奥義、禁技解剖

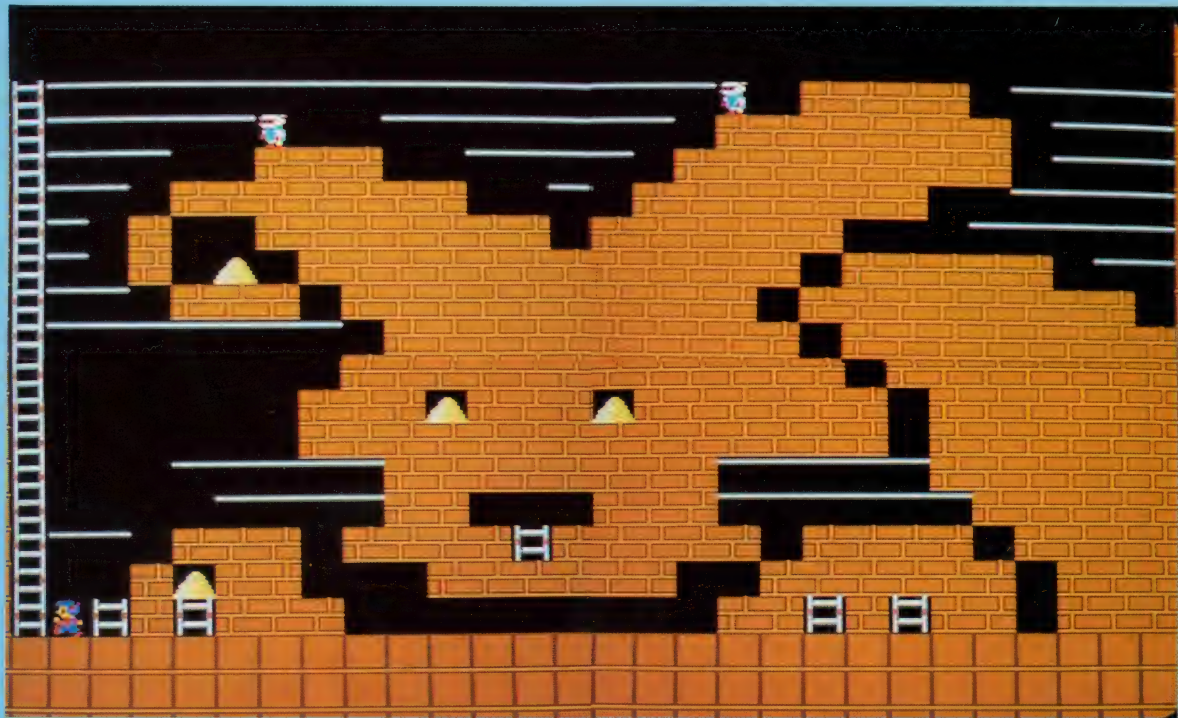
秘技〝2重時間差〞それは、指先をいかにすばやく動かすことができるか、にかかっているワザである。まず右のハシゴの途中からレンガを掘り、そのまま左へまっすぐ進み、すばやくハシゴを昇り、上と中のレンガを掘り、そのまま全速力で戻る。ハシゴについたら、再生したばかりのレンガをまた掘り、すぐさま左へ走り、真ン中のレンガが再生しないうちに下のレンガを消し、すぐさま上に昇り、通常の〝時間差〞を行なうのだ。金塊をとったら、すぐさま元へ戻る。これらの動作はすべて一連のもので、息つく間もなく行なわなければならない。〝2重時間差〞はまさに時間に命をかける秘技なのである。たいへんだぞ。

これぞ、〝2重時間差〞の分解写真である。

これを見てピンと来よう！　来なさい！

なにやら動物の顔のような面。これは、第24面 ほとんど、掘る、掘る、掘る、の連続だ。

耳の上の3つのレンガが、ほとんど主要な舞台となる。ここでロボットを殺すんだし、お目目のレンガをとるための掘りはじめもここからなのである。

右下のくぼみが、いわゆる〝ロボットだめ〟。ここに入れとかないと、なんともやりにくい、というかできないので、いっしょうけんめい殺しましょう。

左上と左下の金塊は、最初にとっておくのがものごとの順序というものです。ものごとの順序を守らないと、レンガ内暴力が待っているから、世の中怖い。

こっちの上のあたりは、ほとんど意味をなさないムダな場所です。でも、なんかに使おうと思ってもいいですよ。けっきょく使えないでしょうから。

秘技、奥義、禁技解剖

この面の秘技は特にない。「ロードランナー」における〝掘る〟ということの意味を充分に活用している、というあたりが注目にあたいする、とだけ言っておこう。どれだけ掘ればいいか、は画面をちょっと見ただけでは判断ができないだろうけれど、なあにじっくりとりくめばなんなくクリアできるにちがいない。

ほかにポイントとしては、ウサギ（と勝手に決めつけてしまおう）の頭の真ン中にある穴に入ったロボットは、とりあえず出してしまい、どこかで殺してしまうことだ。ひっぱり出す方法は写真の通り。掘ることをひたすらつづけて、落っことして、外で殺すわけね。殺しても〝ロボットだめ〟に落ちない場合は何度も何度も殺すこと。地道な作業だが、執着心を持って、がんばるしかないのだ。つらいね。

⬆こういう埋めの作業を好きな人に推薦。

この面のおもしろさは、どこにあるかというと、なんとなくかわいいところにある。ゲームばっかりやってる男の子って嫌い！　なんていう女の子にこういう面を見せてやると思わず画面を見て歓声を上げるに違いない。そこからはキミの腕の見せどころ、というわけ。

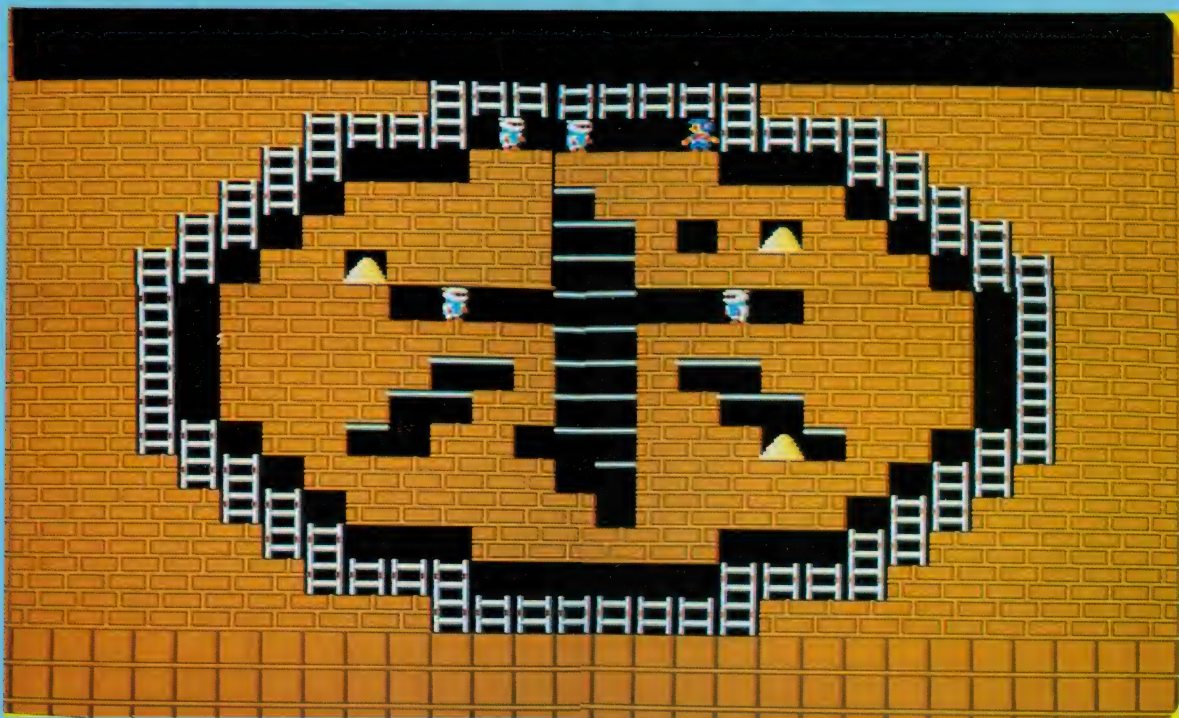
ミャオとキムの少し評を

ミャオ　ほんとにかわいい面だね。

キム　ほとんど掘るだけ。しかも〝ロボットだめ〟に落とすまでは手順だし、退屈するかな。でもほのぼのしてるね。

どーしてアメリカで生まれたゲーム中に 第25面 のように日本語が出てくるのがあるのか。

どーいうわけか"ボ"。それだけ。もうあとは何もいうことはない、という不思議な面です。なにがどーして不思議かというとですねえ、それは……(→へつづく)

これが25面ですよ。いよいよウルトラ難解大百科になろうという真ン中あたりですよ。なのに、あーた、少しカンタンすぎやしないでしょうかねえ?(↓へ行く)

これはやはり温情だと判断すればよいのではないか、と私は思います。ここでひと息ついて、これからの長い道のりに耐える気力を充実させてねってことですな。

で、この面でむずかしいのは右下の金塊でしょうが、これはまあ、よーく見てみれば、パッとわかってしまうでしょう。そういうものですよ。

それにしても、どうして ボ なんでしょう。じつはログインでは、投稿などを選別する際に、採用ならば 採 、ボツならば ボ にする、という風習が一時期あったのでした。これはお兄さん雑誌の月刊アスキーから受け継いだ風習で、0か1かというコンピュータの世界にも似た大胆な選別方法であったのです。その後、ネ暗、ネ明とか、金、ビ など似たよーな傾向の分別法が有名になり、採 、ボ はすたれかかっていたのですが、どーいうわけか、こーいうところに生きていたわけです。すごいですねえ。

ファミコン版「チャンピオンシップ」では、なんのことだか最初はよくわからない図形にしか見えませんが、こうして一枚の写真にしてみると、はっきりわかりますねえ。あと、「チャンピオンシップ」には21面に「タコ」という字がかくれていたり、なんとも日本(ニッポン)しているところがあるんです。さすが全世界の「ロードランナー」フリークから募った面が揃ってるだけあって、日本人の作品も多いんですよ。もちろん、この ボ も日本人の作であります。ひとまず休息面でありました。

ミャオとキムの少し評を

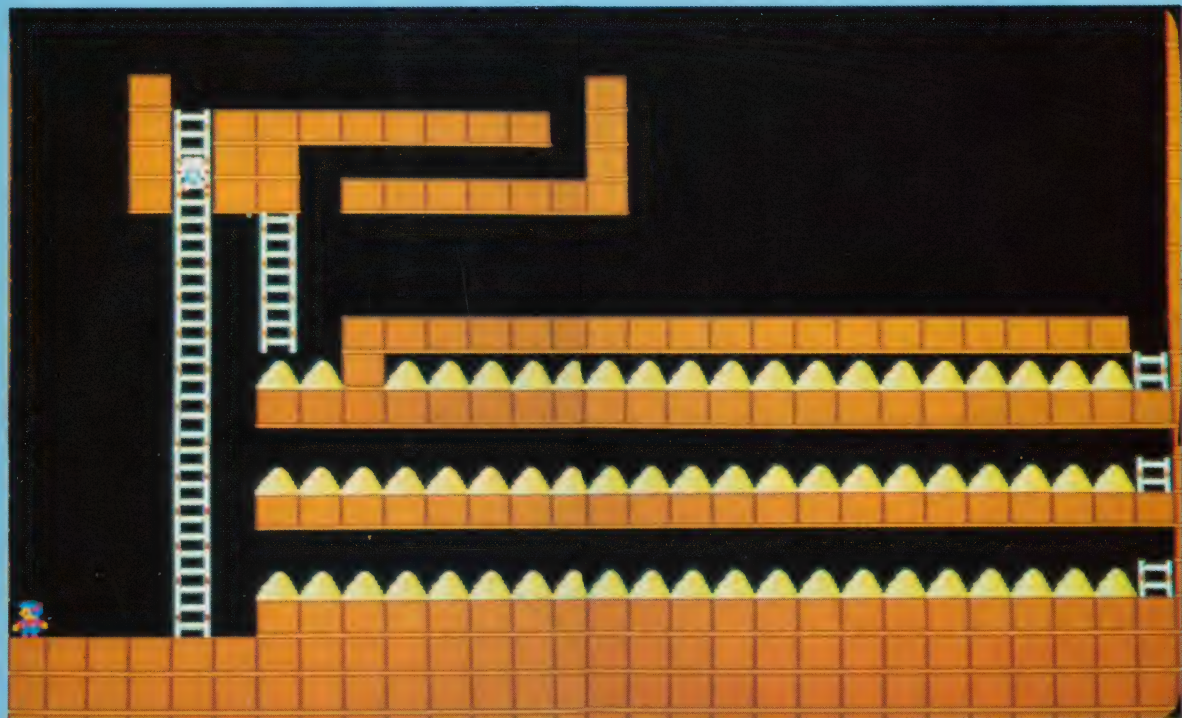
キム　この面を日本のコンピュータ上で見ることができるとは思わなかったなあ……。

ミャオ　どうして?

キム　「ロードランナー」は今じゃあ日本のほとんどのコンピュータで用いているが、もともとはアップル用のゲーム。「チャンピオンシップ」ももちろんそうだ。そのアメリカのゲームに日本人の作った面が大量に採用された、というのがトピックだったんだけど。いつの間にか逆輸入されたわけなんだ。いろいろと複雑な気分だよ。

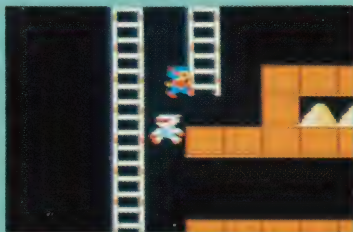
見ためはとてもやさしく、テクが必要な第27面の登場。秘技〝頭ごなし〟の決定版だ。

この面のすべてをささえるのが、左から2番目のハシゴ。ここが本当に唯一無二の難所なのである。くれぐれも、ここでロボットにつかまったりしないように。

さみしいぐらい右上には何もない。本当にない。これぐらいないと逆にさっぱりしたりするから不思議といえば不思議だ。それにしても単純な性格の人ですねえ。

この面を作った人が、どう単純かといえば、面そのものを見ていただければおわかりだろう。「チャンピオンシップ」全50面の中でも最も単純ではないだろうか。

左下から右下にかけて、山ほどの金塊が置いてある、とってもスコアを上げてくれる面といえる。いわばお買い得ロードランナー。もうかった人はオメデトウ。

秘技、奥義、禁技解剖

この面は、すでに解説ずみの秘技〝頭ごなし〟を使うのだが、いわば〝2重頭ごなし〟とでもいうべき秘技の改良版が必要だ。つまり、一度ロボットの頭ごなしにハシゴにたどりつき、次にもう一度、ロボットの頭ごなしに右へ行かなければならない。やさしいようでこのテクニックはなかなかむずかしい。それというのも、最初の〝頭ごなし〟の際に、ついいきおいあまってハシゴを通りすぎてしまうことが、やたらとあるのだ。うまくロボットにつかまらないし、下に落

⬆やった！うまくハシゴについたぜ

ちないタイミングでわたった、と思ったら通りすぎてしまったというのは悲劇以外の何ものでもない。そうならないように〝寸止め〟を身につけることが、この面の〝2重頭ごなし〟をうまくやるひけつだ。でも、頭でわかっていてもねぇ。指が……。

この面はやさしい。しかももうかる。こんなお得な面はない。しかし……思わぬワナがあったのだ。それは、「ロードランナー」でいうところのトラップではない。ただ単に、指先指術的にむずかしいことをしなければならないだけだ。

ミャオとキムの少し評を

キム　シンプル・イズ・ベストといった面だな、これは。

ミャオ　ボクは好きだな。すごくさわやかな感じの面だよ。変にこってなくて、でもけっこう難易度は高いんだから。

4つの島にわかれるこの面の名は、そう 第29面 なのである。この面はけっこうキツイぜ。

この下の島は３番目に訪問する。ここでは入りくんだ道があるので、金塊はロボットたちに運んでもらわなければならない。そこで秘技〝回転寿司〟を使うのだ。

この下の島はスタート地点。２度とまともには戻ってくることのできない島なので、あるものはすべてひろっておかなければならない。まあ、ここはカンタン。

この上あたり、一番下の段にあるレンガはじつに危険だ。アドバイスをひとつ。安心できるときをのぞいて、ロボットをひきつれて下におりてはいけない。

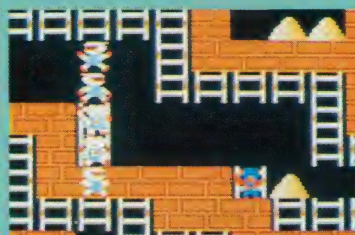
この上あたりの島は最終的に訪問する島であるような気がする。まあ、そうでないやり方というのもありうるかもしれないが、危険を伴うのでおすすめできない。

この４つの島から成り立つ面には、多くのトラップがかくされている。そのすべてを示すわけにはいかないが、くれぐれも注意して歩き、ときには最大限に利用し、というようにトラップを十分意識していただきたいのだ。それにしても、いったいいくつあるのだろう？

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　すごい秘技だねえ。
キム　これをくり返して、４つ目の島の中から金塊を運ばせるのさ。頭は使いよう、ということだ。
ミャオ　ちえっ、いばって！

秘技、奥義、禁技解剖

秘技〝回転寿司〟　これは、ほんとうは何と呼ぶのかしらないが、なんとなくそのさまがコッケイで回転寿司を思わせるところからネーミングした。回転寿司はトラップとハシゴの高低を利用したワザで、左の島で行なう。まず左の島の一番高いところに昇り、ロボット５人をひきつけ、一気にとびおり、右へ走り、２段目のハシゴの上に立つ。そしてロボットたちが前のハシゴに来る頃、サッとおり、トラップに落とし、あとはチョンチョンと上下に動き、中へ落とし、また上へ。これをくり返すのだ。

⬆まず、５人をサッと落とし入れる。

⬆軽く上下をくり返し、下へ落とす。

トラップ、トラップまたトラップの連続 第31面 はマップ作りをおすすめする難解面だ。

バーをおりるとそこはトラップだった。そのトラップをおりるとそこもトラップだった。そのトラップをおりるとそこもやっぱりトラップだった。(下につづく)

バーをおりると予想どおりトラップだった。そのトラップをおりるとそこも予想どおりトラップだった。そのトラップをおりるとそこもやっぱりトラップだった。

そのトラップをおりるとまたまたそこもトラップだった。アッというまに下まで落ちた。あせって走りだしたら左はしの穴ボコに落ちた。私はすでに死んでいた。

トラップの嵐がすぎ去ってみると、真ン中やや右あたりにトラップが少ないことがわかってきた。そーかわかったぞ！　だがそこもやっぱりトラップだった……。

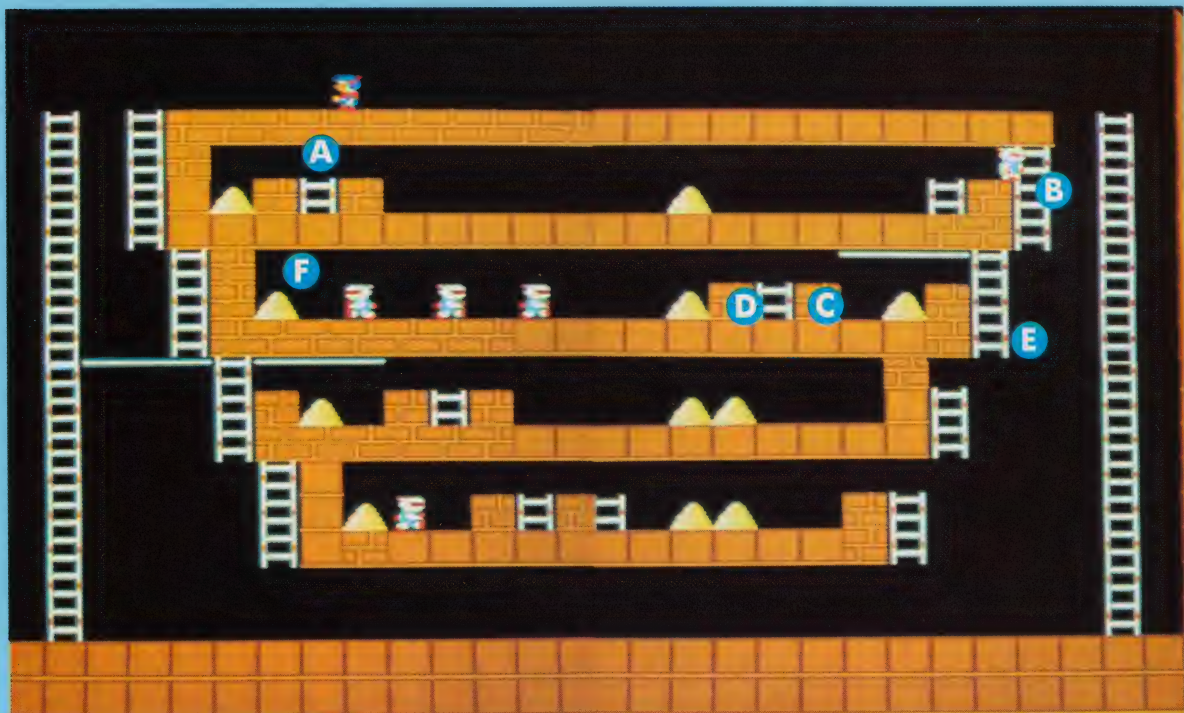
ここもトラップあそこもトラップ。情け容赦(ようしゃ)なく吹きあれるトラップの嵐にもてあそばれて、頭をかきむしりたくなってくる。そのうちにバク然と、なかなかいけない場所があるのはわかってくるんだけど、ついまたトラップに落ちたりするのがロードランナーのあさはかさ。そこでこの31面に関するかぎり、地図(マップ)をつくることをおススメする。現在までに判明しただけで、なんと73個ものトラップの存在が確認されているのだ！　これだけのトラップを暗記するなんて、はっきしいって元素記号をおぼえるよりむつかしい。一歩一歩トラップにはまって確かめてマップをつくっていくのはめんどくさい作業だけど、この面をクリアするにはいちばんの近道なのだ。いや、ひょっとするとマップをつくらないかぎり、クリアするのは不可能かもしれない。つくりあげたマップをにらんで、ロードランナーに残された秘密のルートをさがしだす。推理があたったときの快感はなかなかのものだけど、人によっては思わず「なんじゃあこりゃあ！」と怒りたくなるかも。50面の中でもとくにパズル的要素の強い面といえるだろう。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　やだ、これ。すぐ落っこっちゃうんだもん。トラップばっかり。
キム　73あるらしいよ。でも、まだあるかもしれないっていう話だけどな。
ミャオ　それでこたえがあれでしょう？　あきれちゃったな。
キム　まあまあ、これはパズルなんだ。だから、こたえは、あっと驚くぐらいカンタンなほうが、といたときのパズルとしてのカタルシスが得られる、と作者は思ったんだろう。

いよいよ秘技、禁技につづく奥義登場の 第32面 さあ、よーく読んで研究してくれたまえ

Ⓐのハシゴかその左右のレンガの上におりないとクリアできなくなる。左のレンガを掘って金塊をとり、ロボットをひきつけておいてから〝秘技ハシゴ返し〟だ！

ロボットがⒷのハシゴまで行っている場合、Ⓐの右のレンガを掘ってロボットを呼びにいく。ついてきてくれなくてもすぐもどらないとクリアできなくなるヨ。

まずⒸのレンガを掘って右側の金塊をとる。このレンガが復元したらⒹを掘ってバーにつかまり、Ⓒを掘ってすばやくⒺ地点に直行。１人死ぬのを待つ。（右へ）

埋まったロボット２人をのりこえてハシゴにのり、ⒸⒹのレンガを掘ってⒻまで走る。レンガをふたつ掘ってロボットが金塊を持ってないのを確認。いざ下へ！

〝ハシゴ返し〟のできない人も、最上段左はしのハシゴをうまくつかえばクリアできる。でもこのやりかただと、あとがめんどーになるのは覚悟しておくべし。トラップも難解な手順によるワナもないのにこのムズカシサ！　よくぞここまでと感動せざるを得ない面だ。

ミャオとキムの少し評を

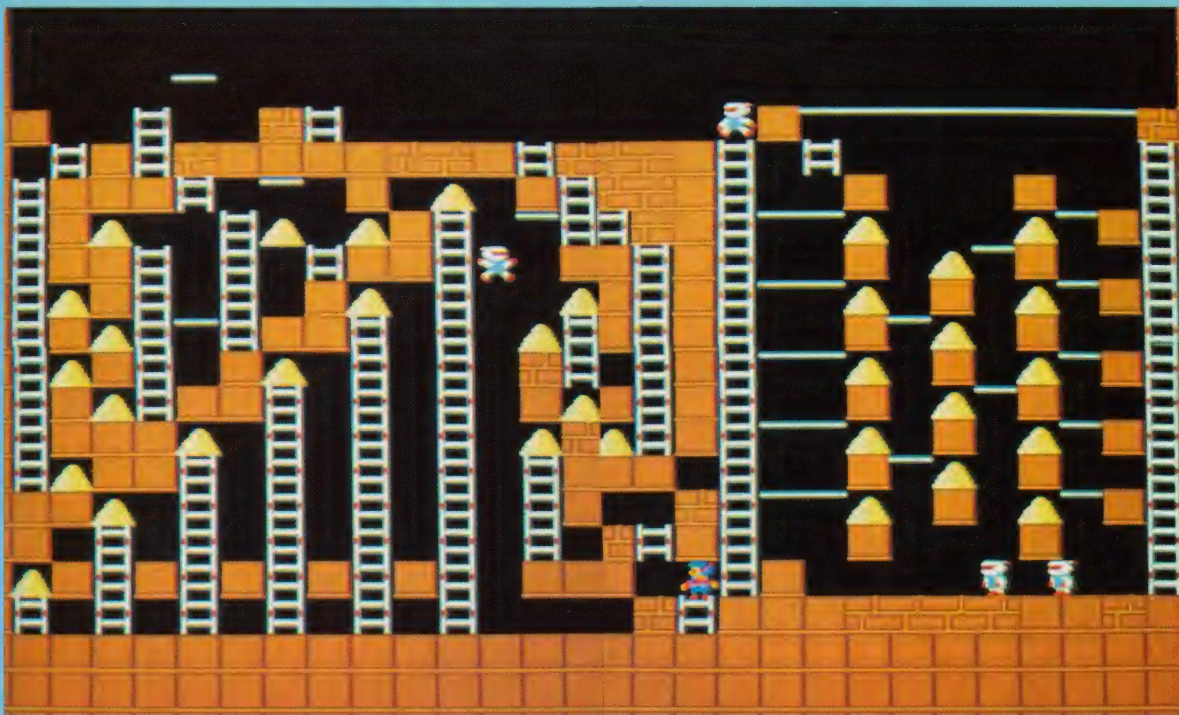
ミャオ　ねぇ、奥義ってなに。
キム　これはめったなことでは教えられない、とてもすごーい技のことをいうのじゃ。
ミャオ　どうしたの？　ヘンだよ。急にえらぶって……。

秘技、奥義、禁技解剖

奥義〝ハシゴ返し〟　下の写真を見てくれたまえ。信じられないことだがロードランナーは、たった１段のハシゴさえあればやってくるロボットの上を走りぬけることができるのだ。これはまさしくその決定的瞬間なのである！　このワザの最大のポイントはハシゴからとびおりるタイミング。ロボットがいままさにハシゴに両手をかけてのぼろーとするや否やの一瞬に、ハシゴを横にむかってとびおりる。失敗はすなわち死！　これぞ秘技中の秘技、もはや奥義とよぶほかはない。事実、このワザをつかわなくても32面はクリアできる。だが、少しでも早く、そして１度も地面におりずにクリアするのがプロってもんだぜ！

なんだこれは！ とき方はわかる。この 第34面 は、しかしそれだけではとけないのだ。

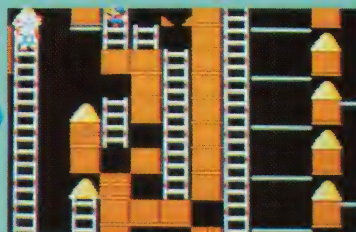
これはなんだ！ いったいどれだけ急いで走って、ハシゴを昇り降りしなけりゃならないんだ！ 無理に決まっているじゃないか！ 左のハシゴを見てみろ！

これはなんだ！ 右側はあまりにカンタンじゃないか！ でも、どう見てもこれは最後にとるところだ。ここへ来るまでにどれだけ苦労するというんだあ〜〜！

これはなんだ！ どの金塊もすべてギリギリ走っていってしかとれないではないか！ 指がついていけると思っているのか！ 誰だ、こんなの作ったのは！

最後に全部とっても逃げられないことにならないように、必ず右側にいるときは1人だけ残しておくようにしましょう。そうしないと、せっかくの苦労が……。

秘技、奥義、禁技解剖

ここでは秘技の説明はしない。では何をするかというと、怒るのだ！ 下の写真を見ろ！ 失敗してレンガの前で身動きできなくなってる。あたりまえだ！ こんなにギリギリのパターンがつづいて、人間の集中力が持つと思っているのか！ 作ったやつの気が知れない！ ほとんどの金塊の位置が、わざわざ力いっぱい走らなきゃならないようになっている！ なんて意地の悪い奴だ。もしかしたら自分でクリアしてないんとちがうだろうか？ こんな面を作ったやつ。出てこい！ くそ〜〜〜〜〜〜！

⬆あ〜あ、まにあわなかったよう〜〜！

⬆あ〜あ、ここもまにあわなかったよ！

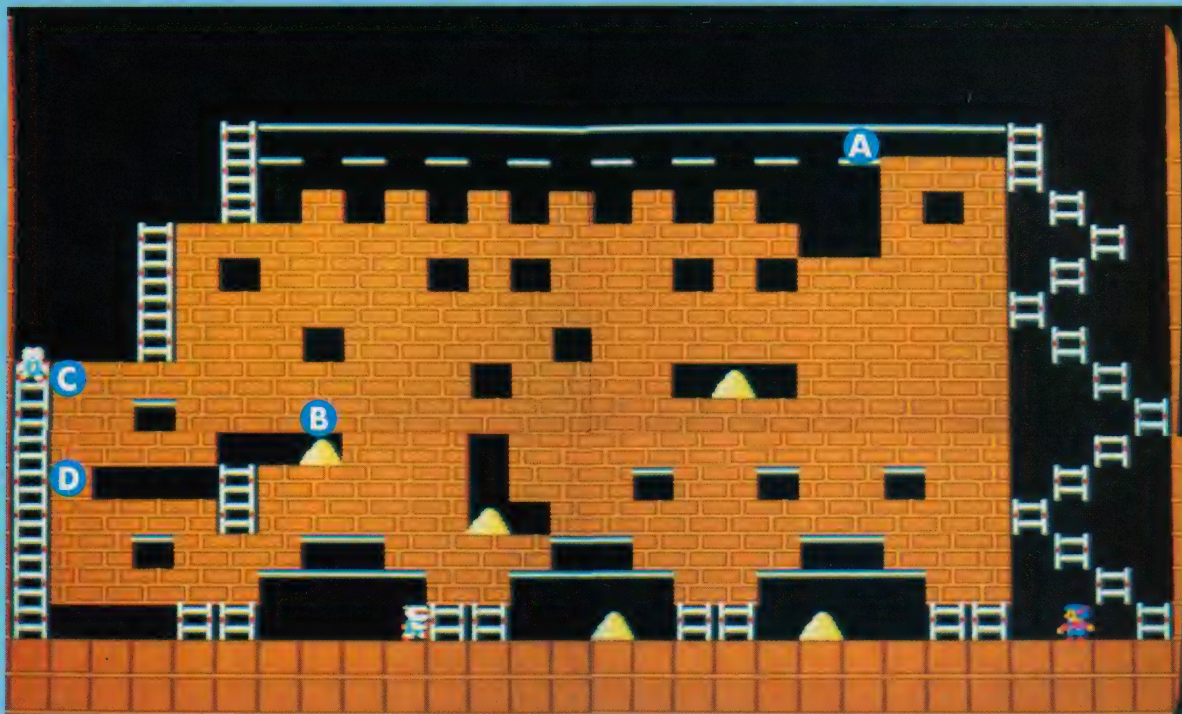
怒と私は思う。こんなにすぐにときかたがわかるのに、どーしてこんなにやっかいなんだ。皆さん、この面にあたったときは不運だと思って、まず体力を充実させ、しかもロードランナーを斜めに動かせる技術を身につけてから挑みましょう。忠告しておくよ。

ミャオとキムの少し評を

キム 腹が立つなあ！
ミャオ ボクは疲れた……。
キム 4時間だぜ！ もう親指が痛くてたまらん。
ミャオ こんな面なんて……どぅわいっきらいだああ。

こいつはやっかいそうに見えるな。そう 第37面 は、むずかしそうなのであります。

巨大な一面の壁に穴がポコポコあいている。どしどし掘って金塊をとるには、この穴がジャマ。まずは穴の有効なつかいかたを考えることからはじめよう！

いちばん上のバーにつかまってⒶ地点でロボットを待ち、一気に下へとびおりるとロボットはデコボコにはまる。これで楽勝——と思ったら大マチガイなんだね。

Ⓑの金塊をとるには、ⒸからⒹまでタテにレンガを掘ればいいハズだが、ああッ！　こ、これは——！　チャンピオンシップに「簡単」、「素直」の文字はないのだ。

お城につきもののらせん階段のつもり？　のななめハシゴ。4方向コントローラーでは上がるのにとても苦労する。モタモタしていると追いつかれて、あぁミジメ。

画面全体が、西洋風のお城を摸したデザインになっている。見ためはオモシロいけど、デザインに凝ったぶんだけ、難易度、ゲーム性にとぼしくなっているのがちょっと残念。どーでもいいことだが、目黒エンペラーで金塊さがしというイヤラシイ設定が私は好きだ。

ミャオとキムの少し評を

キム　あああ、めんどくさい。私はこういうのはキライだ。

ミャオ　はっきり言っちゃってもう。でも、わかりにくそうで、じつはわかりやすくって、いい感じの面だよ。これ。

秘技、奥義、禁技解剖

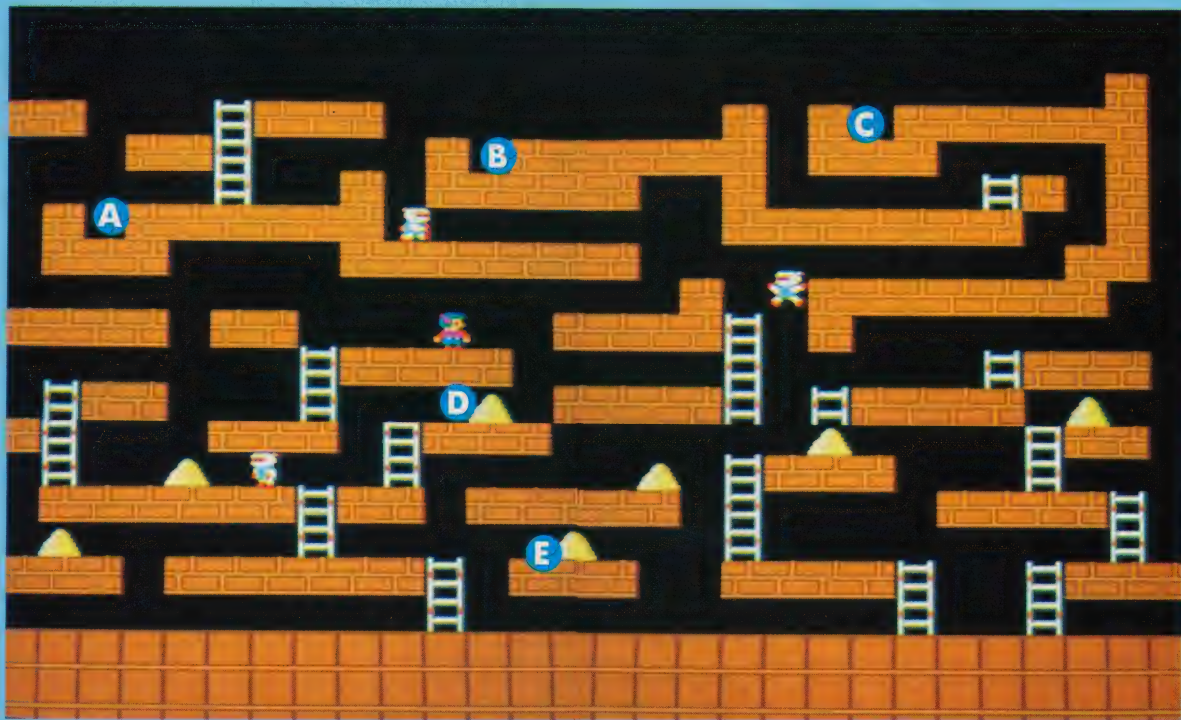
秘技〝トラップ頭ごなし〟　信じられないことだが、トラップは下が堅くてヨコが空白である場合、ロードランナーはヨコに脱出することができる。その性質を利用して、秘技〝頭ごなし〟をタテ長のトラップの中でやらかしてしまう。それが〝トラップ頭ごなし〟である。よーするにロボットをレンガのかわりの足場にしてしまうわけ。バンゲリング帝国には古くから「ロボットとレンガはつかいよう」ということわざが伝えられているが、じつにそのとおりであると

⬆ロボットとレンガは使いよう、です。

あらためて感動を禁じえない。ワザ自体はとりたてていうほどむずかしくはないが、問題はこれを思いつくかどーか。トラップに落ちたらもう何もできないという固定観念を打破する、フレキシブルな発想が、「チャンピオンシップ」には必要なのである。

こいつはやっかい！金塊はすぐにとれる 第41面 だけど、そのあとがやたらむずかしいぞ。

何度も何度も、しつこく殺しつづけていると穴Ⓐの中にロボットが生まれてきて、はまったままになる。動けるロボットの数が減れば、当然クリアしやすくなる。

何度も何度もしつこく殺しつづけていると穴Ⓑの中にロボットが生まれてきて、はまったままになる。くどいようだが、そのぶんますますクリアしやすくなる。

何度も何度もしつこく殺しつづけていると穴Ⓒの中にもロボットが生まれてくる。ところがこのロボットたちはある条件が満たされると、穴から出てくるのだ！

決して強制するわけではないが、ロボットがうろうろしているあいだは金塊をとらないほーがいい。そしてⒹかⒺの金塊を最後にとるようにしたほーがいい……。

一見いけそーもない場所にどーやっていくかというのが、「チャンピオンシップ」の各面の普遍的テーマ。ところがこの面では、いけそーにない場所には金塊もないので、ムリしていく必要もない。そのわりにいけない場所があまりにも多すぎる。「チャンピオンシップ」にさんざん苦しめられてきたキミなら「これきっと何かあるに違いない」とスルドくカンぐっていることだろう。その通りなのだ。エーッ、こんなにカンタンなのォ？　とホイホイ金塊をあつめてみたら、なぜか最後に出てくる地上へのハシゴにたどりつけないことに気づいて、呆然と立ちつくすロードランナーなのであった。秘技をしりつくした頭の良い子は、ここで〝頭ごなし〟を思いつく。だけど何ヵ所もあるブツ切れの通路に、うまいぐあいにロボットを落とす方法なんてあるのだろーか？　答えはもちろんイエス。そしてその方法に気がつかないかぎり、この面をクリアするのは不可能なのだ。というわけで、見事、ハシゴにたどりつけたときの感動は大きく、計算されつくした設計には思わずタメ息。ただしやたらテマがかかるのが玉にキズだ。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　金塊は全部カンタンにとれるけど、そのあとに頭を使うっていうパターンは初めてだね。

キム　ウム。私もさすがにまだここまでといてはいなかったので、さすがにびっくりした。

ミャオ　こういうのもおもしろいけど、なんかむなしくなるね、死ぬと。

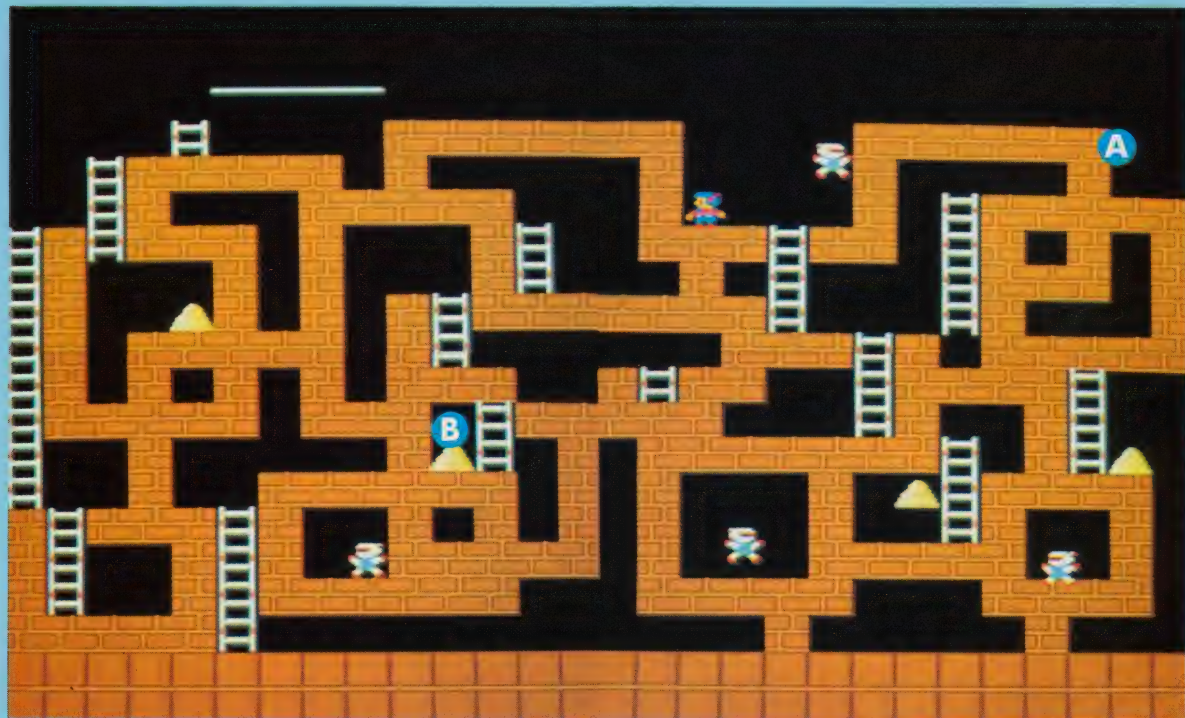
キム　ん？

ミャオ　だって、せっかくハシゴが出たってのにさ……。

キム　だが、秘技をひとつ見つけたではないか！

すごい、時間差攻撃の嵐のような、この 第42面 にキミは耐えられるか？ よし、挑戦だ。

よ〜〜〜っく見ると、どこもかしこも出口がない。かしこいロードランナーなら〝時間差〟だなとピンとくるよね。さよう。この面は〝変型時間差〟の嵐なんじゃ。

落ちてくるうるさいロボットをダマらせるのが当面の問題。そこでⒶの穴ボコを〝ロボットだめ〟にしてしまおう。Ⓐにはまるまで根気よく殺しつづけよーね。

Ⓑの金塊をどーやってとるか？　この手順を発見するのがなかなかの難題。出口はあそこしかないと仮定して論理的に逆算してみよう。うーん、よくできてるぜ。

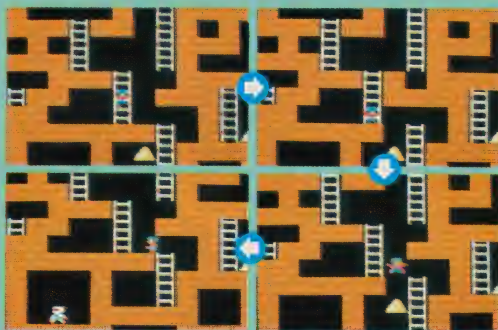
あれ？　全部とったハズなのにファンファーレがならない。そーか、どこぞのバカたれロボットが金塊もってるな！　42面の最大のヤマはここからだったのだあ。

42面の金塊は５つ。みんな〝時間差〟をつかわないととれない。しかも全体がこみいった迷路になっているので、基本的にロードランナーは一方通行のくり返しでクリアするほかない。パズル的要素が強いぶん、１度クリアすれば２度めからはカンタンにできる面だ。

ミャオとキムの少し評を

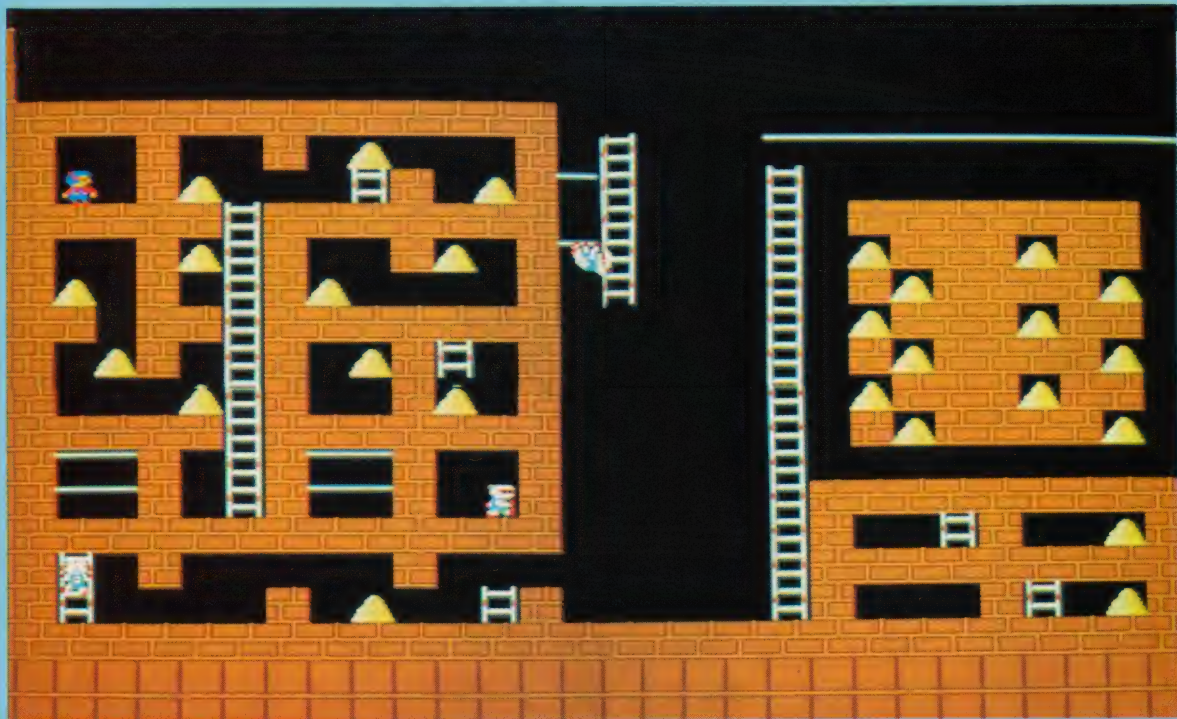
ミャオ　時間差って、いそがしいワザだねえ。
キム　しかたがない。もう40面台に突入したんだ。まともなことではできるわけがない。
ミャオ　でもといたんだよお！

秘技、奥義、禁技解剖

秘技〝さかさ時間差〟　タテに３つレンガを掘って、じっと待つ。上のほうが復元しはじめたら、いちばん下のレンガを掘り、すばやくハシゴを上がって、もういちど上の３つのレンガを掘る。そして一気にとびおりて金塊をとり、おりしも復元しはじめたいちばん下のレンガをとおって出発地点にもどる。この複雑さからもわかるよう一に〝さかさ時間差〟は〝ひとり時間差〟の応用技だ。上のレンガ３つを２度掘ることで、下のレンガの復元を周回遅れにさせるところがミソ。レンガが復元するまで約７秒。「チャンピオンシップ」は〝７秒間のドラマ〟なのだ。

⬆秘技〝さかさ時間差〟の分解連続大写真。すごいぜえ！

超難解面のつづく40面台にポッカリと、第45面のやさしい姿がある。これはなぜなんだあ。

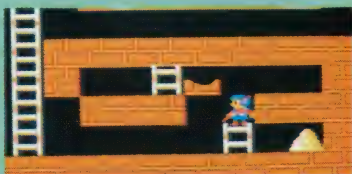
40面台も半ばに突入して、突如出現したカンタンそーな画面。「信じていーの？」とつぶやきつつも、ロードランナーの足はトラップの恐怖にふるえてしまう。

ふと立ちどまって眺めてみれば、ここは巨大な2つのビルの谷間。ではこれがウワサに聞く幻のバンゲリング帝国地下街〝バンちかタウン〟なのであろーかっ！

やや、こんなすみっこにロボットが。まさかこいつが重大な役割を果たすなんてことは？　だけどそれを確かめにいくと帰ってこれそーにない。考えすぎかなあ。

秘技〝ひとり時間差〟じゃどーしてもとれないこの金塊。うおおっ、やっと45面らしい難問にぶつかったぜい！　悲しいよーなホッとしたよーな、ヘンな気分だよお。

秘技、奥義、禁技解剖

奥義〝2重時間差〟　上段左はしのレンガを〝ひとり時間差〟で切りくずし、最上段から金塊をとってきたところが写真左。そのまだ復元しきっていないレンガから下を掘って脱出口をつくり、まだ復元していない最上段の穴からとびおりて中段を掘り、下段右はしの金塊をとって左のハシゴへもどる。はっきりいって説明するだにオソロシい戦慄奥義、それが〝2重時間差〟だ。このワザをつかえば、ただの〝ひとり時間差〟では時間的にまにあわなかった金塊がとれるようになったり、2往復していたところへ1往復でいけるよーになったりする。これはまさしくレンガ復元の〝魔の7秒間〟が生みだした究極の奥義なのであった。

⬆奥義〝2重時間差〟の恐るべき展開。

⬆これぞ秘技を超えた奥義なのだ。

やさしそうな画面を見るとつい、怪しい、何かある！　と疑わずにはいられない。そんな「チャンピオンシップ」に毒された貧しい心を、清らかに洗い流してくれる一服の清涼剤。それが45面である。これはもはや悟りの境地か。正々堂々ぶりに胸をうたれる名場面だ……。

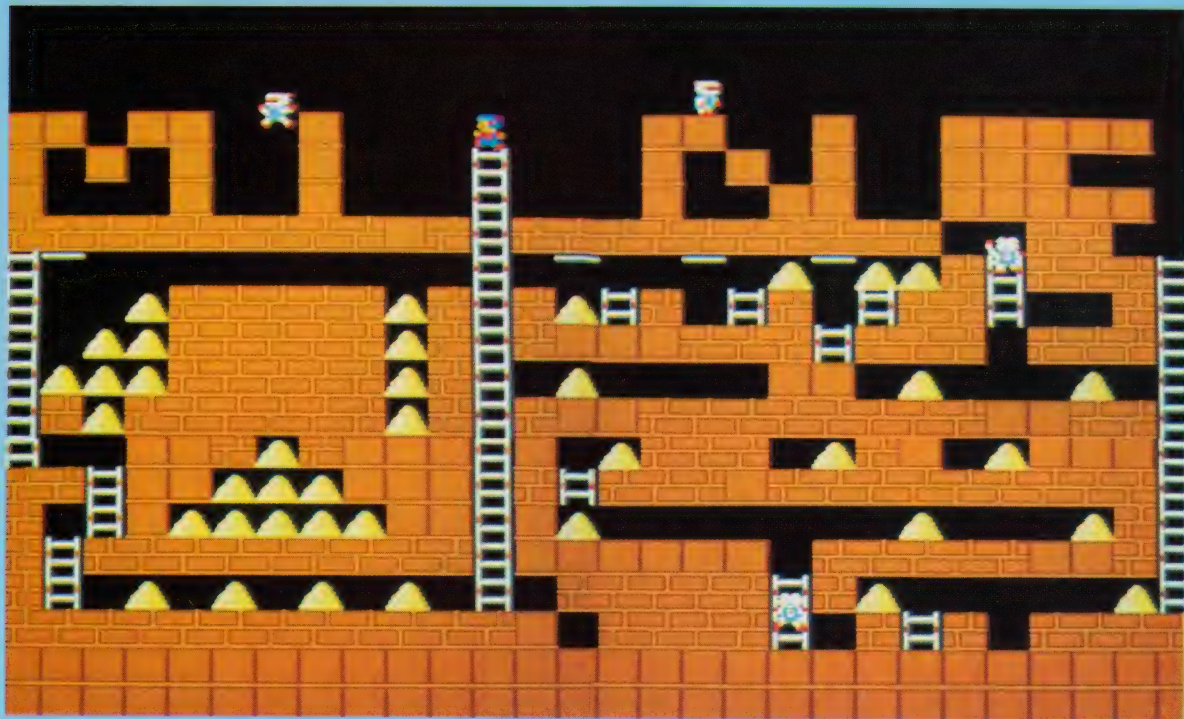
ミャオとキムの少し評を

キム　これはすごかった。
ミャオ　え、どうして？　意外と簡単だったじゃない。
キム　だから、すごいんだ。難解面のつづくなかでのこのやさしさ。私はうれしい。

そろそろ秘技の中の秘技が必要となった 第46面 に至った。ここで使う秘技は前代未聞だ。

上の方で気をつけることは、MとNのくぼみにロボットをけっして入れないこと。下で殺したときに上によく注意してないと、とりかえしがつかないのだ。

そのほか、気をつけるものはトラップだ。ちょっとありそうにないようなこの面にも、立派にトラップはしかけられている。それをクリアできたとしたら……。

左下には、特に危険な場所はない。根気さえあればきちんととれるような金塊ばかりが並んでいる。しかし、恐ろしいものは右下にかくされているのだ。

右から10ブロック目の下を見てほしい。穴の下に1段分おいてハシゴがひとつかかっているのがわかるだろう。ここはある奥義を使わなければならないのだ。

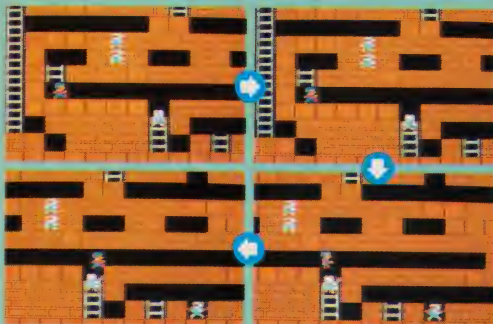
この面はむずかしい。さすが46面である。ひとすじ縄ではいかない。ただ、ある一点を除いては比較的容易で、10人ぐらい死んでみればだいたいの金塊は手に入れることができる。しかし、どうしても無理なところがあって、そこに奥義を使わなければならないのだ！

ミャオとキムの少し評を

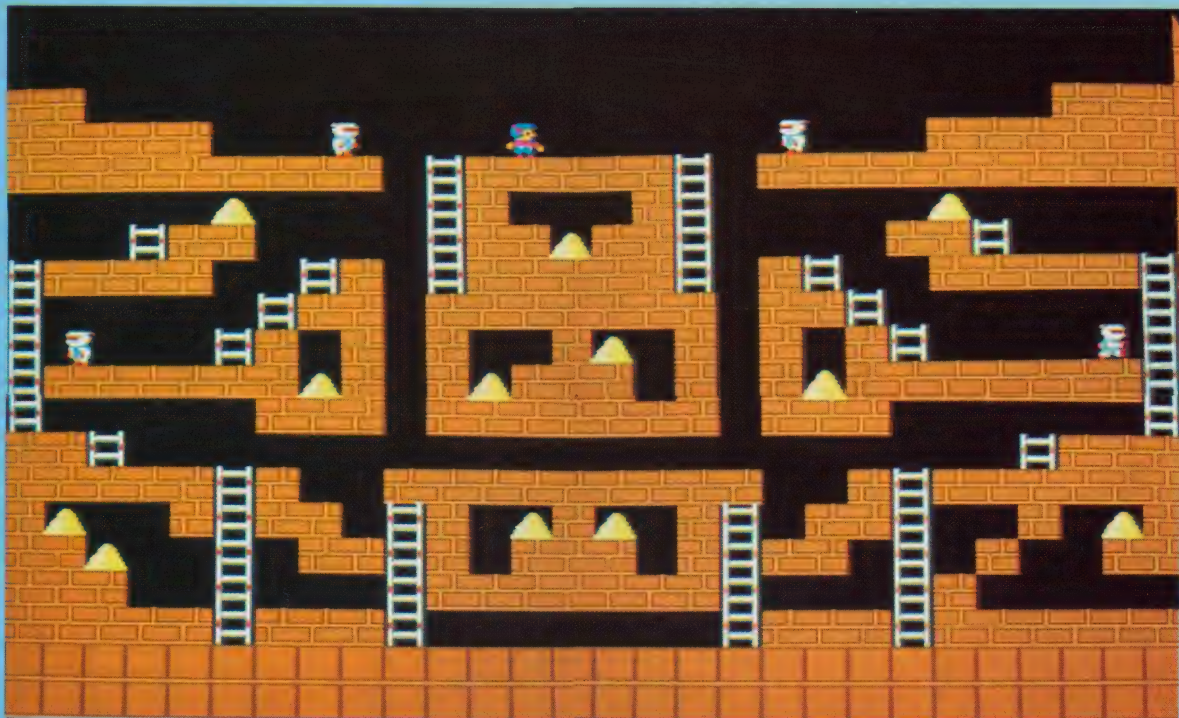
ミャオ　あ〜んなのできっこないよ〜。

キム　しかし、現にこの私がこのようにやってみせたではないか。ピュピュピュピュンでいいんだぜ。練習しなさい。

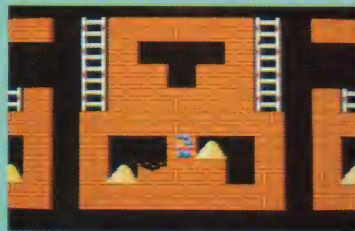
秘技、奥義、禁技解剖

奥義〝ハイパーランナー〟　本来ならば決して通れるはずのない道なき道を通ってしまう、という荒技だ。それではその原理を説明しよう。まず通るのは、穴である。レンガひとつ分下にハシゴがあり、ロボットが1人そこにいる。ロボットは上にロードランナーがいるので上に上がろうとして上下運動をくりかえしている。もしもそのままそこをランナーが通れば確実に死ぬ。しかし、奥義〝ハイパーランナー〟ではレンガを掘るときのランナーの体が少し浮くのを利用し、左の掘れない壁を連続して撃ち、そのまま半ばジャンプする形で通り過ぎるのだ。

⬆奥義〝ハイパーランナー〟の大分解連続写真。

あと一歩で終わりだというところへきた 第49面 しかし、これはすごい秘技が必要なのだ。

いよいよ、難解の上に超がつく「チャンピオンシップ・ロードランナー」も終わりを告げようとしている。しかし、容赦はしない。終わりに一歩（右へつづく）近づいているだけあって、この面に至って、また新たな秘技が必要になってくるのである。一見カンタンそうに見えるこの面にも、驚くべきワナが存在するのだ。

この面までたどりついた人には、結論を言ってもしかたがあるまい。金塊の回りにはりめぐらされたトラップをいかに利用するか、というテクニック（右へつづく）について、下のコラムで説明することでよしとしよう。それにしても、ここまでやってくると、さすがに思いもよらない秘技が必要とされるものである。

秘技、奥義、禁技解剖

秘技〝ヨコ掘れワンワン〟これはいわゆるコペ転ものの秘技である。考えてみればどーということのないワザだが、こんなことができるのか！　と驚くタイプのワザだ。写真のようにトラップに落ちてしまった場合、右下または左下にレンガがある場合、掘ることができるのだ。意外にできそうもないことだが、じつはできてしまう。そこのところが、秘技中の秘技としての面目を保つところだろう。偶然さ、などと言うなかれ。フツーの人は、こんなトラップに落ち

たら、すぐ左右どちらかに動きたくなるもの。そこをじっくりと考え、トラップの中にいながらも左右を掘る、という行動をとるところが、秘技を使うものの心得というものなのである。おわかりかな、諸君！　それでは挑戦してみよう！

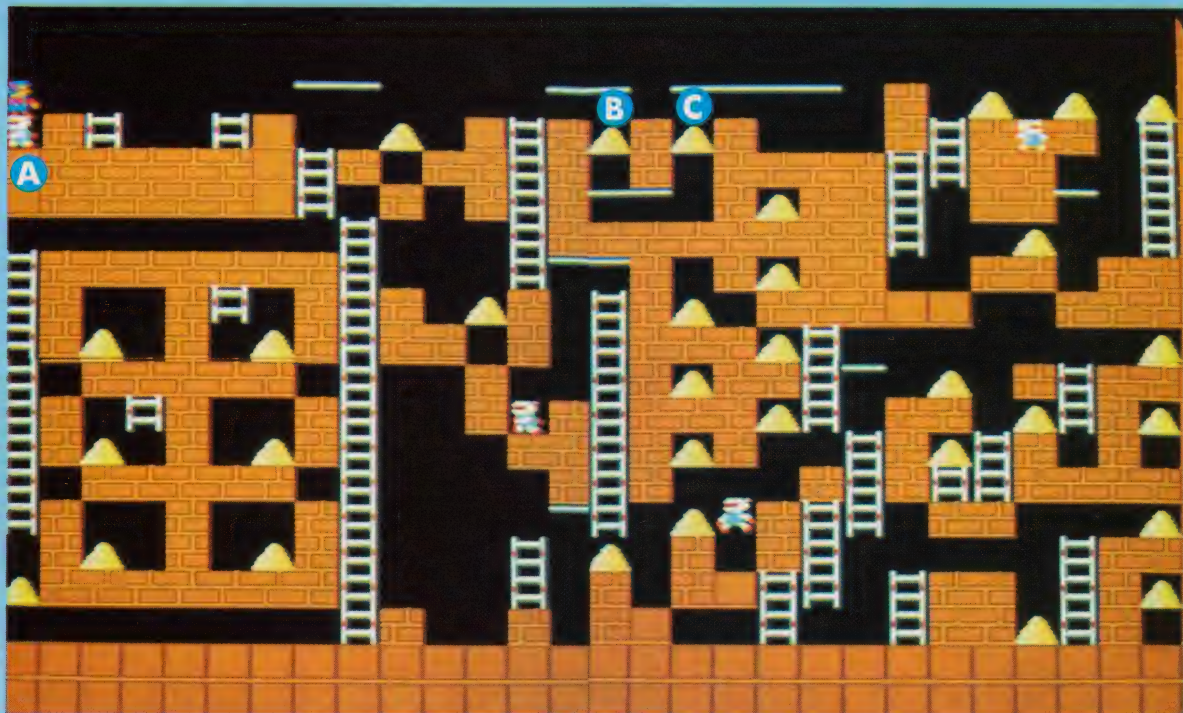
この面では、金塊をとりに行こうとするたびに、トラップにはまりこんでしまう、という悲劇が起こる。そこをなんとかきりぬけることができれば、あとは50面への栄光の道が開かれるのだ。ああ、遠い道のりをここまでやってきたログイン・スタッフを待つものは…。

ミャオとキムの少し評を

ミャオ　やっとというか、ついにというか、来てしまいましたね、49面。むずかしかった。
キム　いや、さすがに疲れたよ。今日で3日3晩、ファミコンの前に座ってたんだ。

ついに来た、これぞファイナルラウンド 第50面 キミは「チャンピオンシップ」をとき終える。

Ⓐむむむッ、どーしてこんなところにロボットが？ 50面クリアへの第一歩は、このロボットの利用法を発見するところからはじまる。ふっふっふ、わかるかな。

Ⓑと©の金塊をいちどにとるのはどー考えても不可能。とすると、ここを最低２往復以上しなくてはならない。２重３重の超絶パズルがキミを待ちうけているのだ！

左下にならぶ７個の金塊。一見カンタンそうだけど、おや？　こっこれは——!?　思わず「やった！」と叫びたくなる、脳ミソフル回転の超絶技巧。それが正解だ！

50面では右下がいちばんカンタンな部分。それでも秘技の連発だから、ちょっとしたミスが死を招く。とりあえず立ち止まって、じっくり策を練ってみるべし！

はっきりいって50面はむずかしい。「チャンピオンシップ」の49の難関を突破してきた黄金の指先と絶好調の脳ミソをもってしても、クリアはじつに容易ではないっ！　それにしても全くムダのない緻密な設計はまさに感動もの。最後を飾るにふさわしい、最高傑作画面だ！

ミャオとキムの少し評を

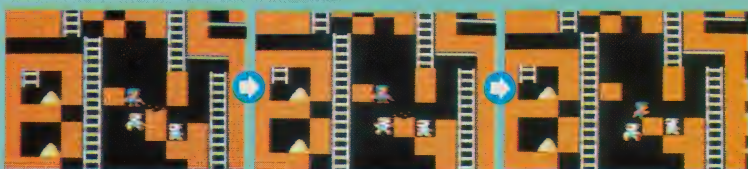
ミャオ　ふう、終わったね。

キム　ああ、終わった。まるで「チャンピオンシップ」と共に燃えつきたみたいな思いだ。

ミャオ　だめだよ、真ッ白な灰になっちゃあ！

秘技、奥義、禁技解剖

奥義、〝超ウルトラ頭ごなＣ（シー）〟

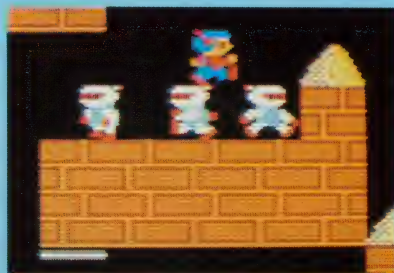
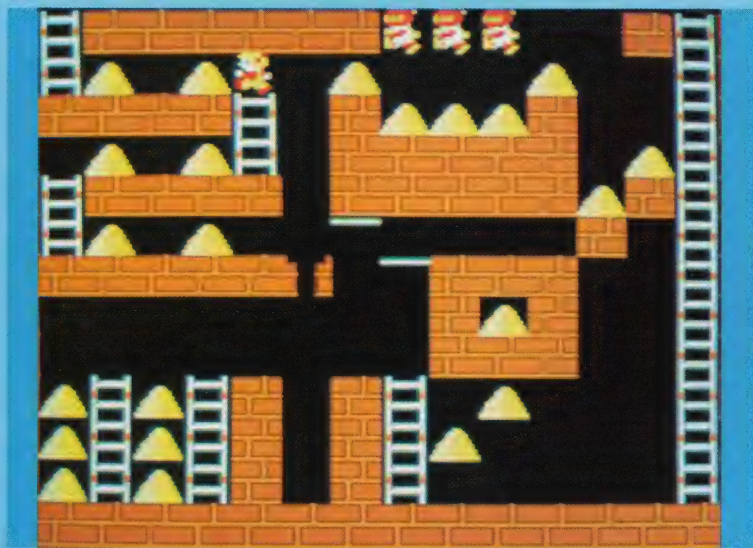
おお見よ、この超絶奥義！　落下しはじめたロボットの頭上にとびおり、秘技〝頭ごなし〟をしつつ右側のレンガを掘って、通れるようになった右側へすばやく走りこむ。かいてるだけで目がくらんでくるよーな、オソロシイワザだ。ロボットの頭の上にのっかったまま、落下しながらレンガが掘れるなんて、「チャンピオンシップ」の49面をクリアしてさえなお夢想だにしなかった大技。しかもこのワザができないかぎり決してクリアすることができないとは！　うおお、オソるべし、50面！　ロードランナーよ、よくぞここまでたどりついた。もはや何も教えることはない。免許皆伝じゃ〜ッ！

⬆〝超ウルトラ頭ごなＣ〟はこうやる！　と図解したってすぐできるってわけないよねえ。

「ロードランナー」を持っている人は、まず

ログインオリジナル
難解面10種

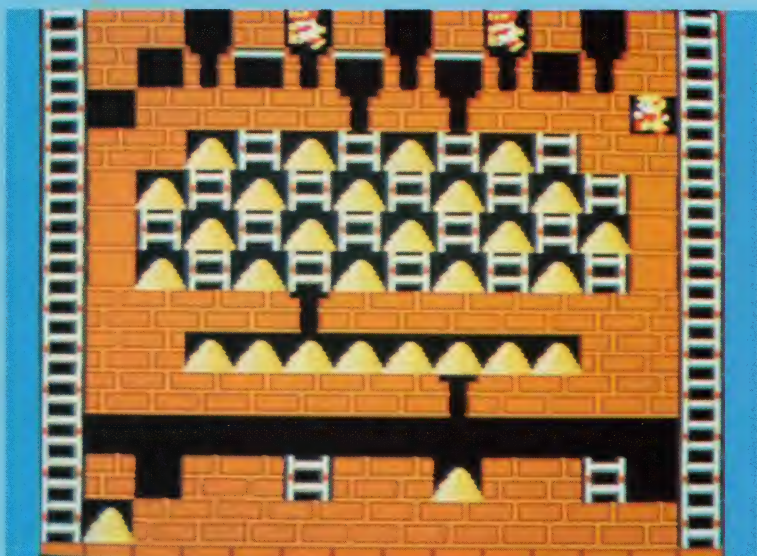
で「チャンピオンシップ」の予習をしよう！

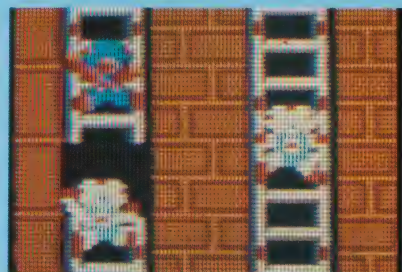
レッスン1　まずはロボットをどう呼び出すかが課題

よ〰〰く見てもらえばわかると思うけど、この面にはハッキリした手順がある。まず左上の部分の金塊を全部とり、右上のロボットを下に落とす。それからロボットたちがいなくなったところのレンガを掘って右やや下の四角の中の金塊をとり、つぎに左下をかたづけ、真ん中のタテ穴のロボットをひとりずつ呼び出してきて金塊を奪いとる。最後に右上ハシゴの横の金塊をとって、できあがり。タテ穴の上のレンガはトラップというのがコスいワナ。こーいうのに友だちがひっかかるのを見るのは楽しいもんだぜ！

この面のいちばんのポイントは、穴にはまったロボット3人組をつかって、真ん中下のタテ穴を埋めること。左はしを掘ったらすばやく右はしのレンガの上に避難しないとつかまってしまうから注意しよう。

レッスン2　秘技"ヨコ掘れワンワン"が次の課題だ！

中央部分が文字キー、その下の細長いところがスペースバー、とゆーわけでパソコンのキーボードをデザインしたつもりなんだけど、わかるかなァ……。頭のよい子は、下段にポコッとあいた穴の真上にトラップがあることに注目してるハズ。まずここにロボットを落とさないとクリアできない。キーボード部分に入るには、秘技"ヨコ掘れワンワン"が威力を発揮する。こーいう定石や秘技を身につけていないと、とてもじゃないが「チャンピオンシップ」はとけない。来たるべき日にそなえてしっかり練習しておこう。

手順をマチがえて左側におりてしまったときも、左上のトラップの中で"ヨコ掘れワンワン"をやると右側に帰ることができる。アイデアしだいで失敗をカバーできるというこの親切設計！　ううッ、泣かせるねェ。

出た！　ログイン面だ。ここでは"誘導"が課題となる。

「チャンピオンシップ」の第3面からヒントを得てついに完成した、天下無敵のパソコン雑誌『ログイン』ロゴマーク・ロードランナーじゃい！　掘れるレンガはたったの4ヵ所。だからロボットをやっつけよーなんて気は起こさず、ハシゴの切れめと壁を駆使して、金塊をとりつつひたすら逃げまくるのが必勝法。逃げまわっているだけなんて、天下無敵にしてはちょっとセコい気もするけど、テクニックてなあそーゆーもんよ。ロボットの動きをよく見て、高さでうまく"誘導"する。スピードとテクニック、そして一瞬の判断力、3拍子そろったロードランナーになるための、これはチャンピオンシップ養成ギプスだ。

一見、非常にピンチであるかのよーに見えるこのシーン。だが下のロボットは絶対上に上がってこれないし、右のロボットもロードランナーには手が出せない。ここから全速力で走れば、確実に敵をふりきれる。

あまりにも可愛い画面に使う秘技はなんと"皆殺し"。

電話機、いわゆるテレフォンをひとつのモチーフとして「ロードランナー」の画面に仕上げてしまうなんて、ふッ、はっきりいって自分の才能がコワいぜ。ホントはプッシュホンにしよーと思ったんだけど、電話料金が高くなるからやめたぜ。ま、そんなワケで、左下からはハシゴにのぼれないところがこの面のポイントさ。だからロボットたちが左側のハシゴに全員集合するまで、ダイヤルの中の金塊はとらないほーがいい。どーやったら左側へ集まるかって？　ま、それは下の必殺テクニックを参考にしてくれや。最上段のレンガのその上を足しか見えないロードランナーが走る！エディットモードでしか見れない姿だぜ。

せっかく壁(レンガ)を掘っても、ロードランナーが同じ高さにいなければロボットたちは近づいてこない。そこでこの面の必殺ワザは、受話器を右から5つ掘り、すばやくとびおりてさらに掘って下へおりる秘技"皆殺し"。

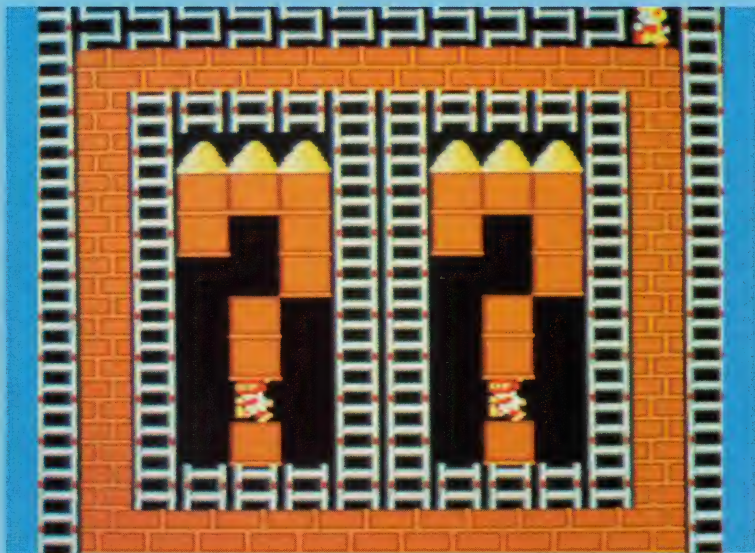
奥義“穴掘り6連発”が炎と燃える恐ろしい面がでた！

どーだい、見るからに異様な面だろう！　レンガ掘りの限界に挑んだ超大作、その名も“ぬり壁”じゃ。こんなのホントにとれるのかって？　バカいっちゃいけない。金塊もハシゴもみんな、計算されつくした緻密な構成のもとに配置してあるもんね。参考までにいっておくと、レンガをどんどん掘って下へ下へといく場合、ファミコン版ではタテヨコともに6個が限界。それ以上つづけて掘ろーとすると、ロードランナー自身が埋まって死んでしまうのだ。当然この面では奥義“穴掘り6連発”が炎と燃える！　埋まって死ぬのが先か、掘るのが先か。こんなスリルは、はっきりいってチャンピオンシップでも味わえないぜ。

これが究極のレンガ掘り“穴掘り6連発”。6連発とはいえその実体は、まず1段め6個、2段め5個……ときて、最後の1個を入れると合計21連発！　だが最初に掘る位置をまちがえた場合、非常にむなしい。

ロボットのクセをよーくつかむための練習コースだぜ。

カンタンにとれそうな金塊につられて？マークの上におりてみてビックリ。でっ、出口がない……！　ふはははは。バーカめ、ひっかかったな、と、かならず友だちをあざ笑うことのできるイジワルな面。名づけて“愛のたまて箱”じゃ。ふたつの？マークのまわりがじつはさりげなく箱になっていて、中に入っているときにレンガが復元してしまうと2度と出られなくなるしくみ。必勝法はまず4～5個の金塊を、ロボットを箱から出さないように気をつけながらとってきて、最後に金塊をもったロボットを外におびき出して埋めてしまう。“時間差”と“誘導”がコツ。ふたつならんだ？マークがひょうきんでいーだろっ。

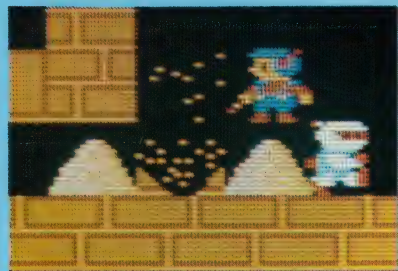
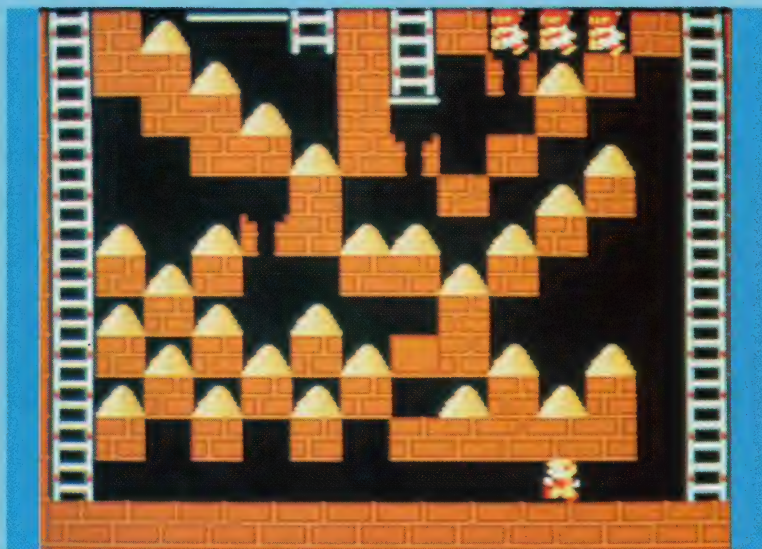
ロードランナーが写真の位置にいると近づいてこないのに、ちょっと左へいくとたちまち外まで追っかけてくる。ロボットたちのこーいう性質やクセを研究することこそ、必勝法をみつけるいちばんの近道なのだ。

やったね、超難解面！　これがとけなきゃあダメだぜ。

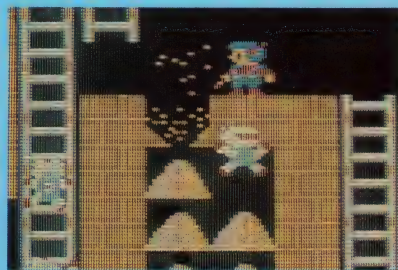
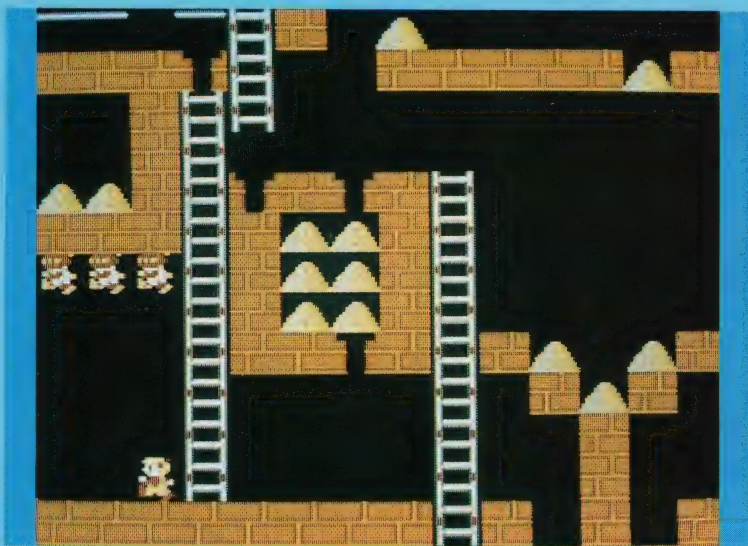
「チャンピオンシップ」なんかにゃ負けないぞ！　という気はくをこめて、超難解なやつを４面つづけてぶちかましてみるぜっ。どーだ、いかにもムツカシそお〜〜な面だろがっ。なんたって最大の難関は、真ん中のハシゴの左下の金塊よ。こいつぁちっとやそっとじゃとれねーぜ。何、もーわかったって？　そりゃあんた、この本じっくり読みすぎてるよ。もっと勉強したほーがいいタイプだよ。そう。秘技〝人間カンづめ工場〟をここでつかうんだ。右上は穴掘りパズル、左上はかなりキビしい〝ひとり時間差〟。

エディットモードをつかえば、「チャンピオンシップ」なんかなくたって、秘技を身につけることができるのさ。

秘技〝人間カンづめ工場〟をやっているところ。自慢じゃないけど、「チャンピオンシップ」にくらべてパターンが目だたないよーにつくってあるので、プレイヤーはよりいっそう混乱する。なんて性格がワルいんだ！

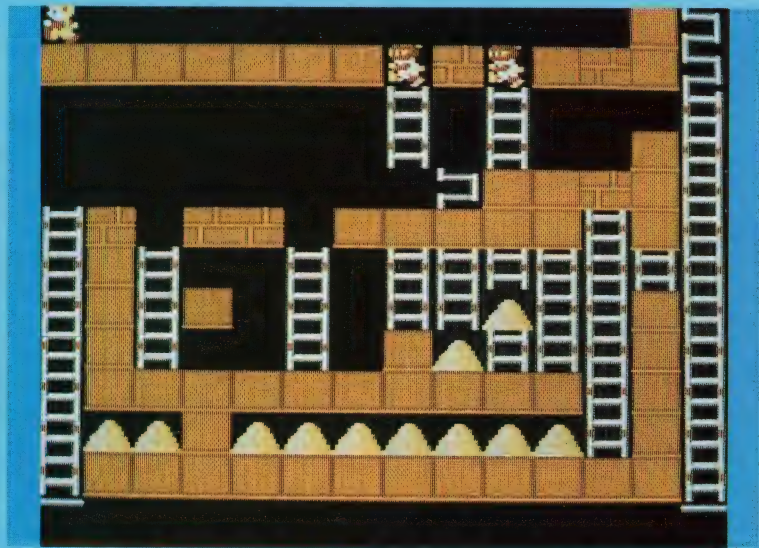
超絶奥義〝両方掘っちゃえ〟登場。こ、これはすごい！

これはハッキリいって非常にむずかしい。どんなウデ自慢の友だちでもつれてきてやらせてみたまえ。とけっこないんだから。そもそもこの面には、ついにあの「チャンピオンシップ」にすら登場しなかった秘技奥義がふたつも出てくるのだ！　その１は真ん中やや右のへこみのところでつかう秘技〝交通整理〟。その２は右下のへこみでつかう奥義〝両方掘っちゃえ〟。とにかく、ダマされたと思ってこのとおりにエディットしてプレイしてごらん。設計図をもってたって、ちっとやそっとじゃとけないから。いままでほとんどつかったこともなかったエディットモードが、新鮮なオドロキに満ちてることに気づくハズだよ。

超絶奥義〝両方掘っちゃえ〟は、ロボットの頭の上にのったまま、一瞬にして両側のレンガを掘るという信じられないワザである。まず右を掘り、ロボットが右へ走り出した瞬間、左を掘って左へ逃げるのだ！

50面をやる日のために奥義"超ウルトラ頭ごなC"伝授!

チャンピオンシップの50面で登場する奥義〝超ウルトル頭ごなC(シー)〟のあの感動に捧げるオリジナル面。泣く子もダマる難度C以上。しかも3人のロボットにしつこく追いまわされて、あえなくトン死も数しれず。どこが〝JOY〟(よろこび)なんじゃい! と叫びたくなってくる。解決のポイントは〝超ウルトラ頭ごなC(シー)〟と、Yの字の中の金塊のとりかた。だけどやっぱりロードランナーファンとしては、まだ見ぬ「チャンピオンシップ」最終画面のための特訓ができるってのがうれしい。マジメな話、ここで紹介しオリジナル面ををしっかりやりこんでおけば、チャンピオンシップをとくのが、ざっと2倍は早くなるぜっ!

あたりまえのことだけど、本物とまったく同じ動きの〝超ウルトラ頭ごなC〟に、感動も新た。もしキミが「ロードランナー」のカートリッジをもっているなら、いちどはオリジナルで挑戦してほしい名シーンだ。

な、なんとっ! ロボットがこんな動きをするなんて!

オジさんたちはいま、モーレツに感動しているっ! いろんな「ロードランナー」をやったけど、ロボットたちのこんな動き、こんな解法をみたのは初めてなのだ。下にヒントをかいておくのでぜひためしてみてほしい。ここまでくると「ロードランナー」はとくものではなく、見るもの、観賞するものと化す。まだまだオドロキに満ちているのだ、ロードランナーは! ①右へ。最初のハシゴの上で走りながら右を掘る。②金塊をとったら、左へ。ロボットの上をとおって左のハシゴ手前で右を掘り、ロボットを〝誘導〟する。③左を掘って右へわたり、1歩進んでもういちど左を掘る。④へもどって生き返ったロボットを〝誘導〟する。

ヒント①のハシゴのシーン。見てくれ、ロボットたちのこのマカフシギな動きかた! 写真が動いてくれないのが、本当に残念でならない。こんな新発見、珍発見にめぐりあえるのが、エディットモードの最大の魅力なのだ。

ゆう坊のファミコンゲームが好き

**なつかしの任天堂TVゲームたち。
しかし、ここに、なぜピンボールが
あるかって？　TVゲームにつかれて、
ふとゲームセンター片すみのピンボールに
走ってしまった、あのとき……。とにかく、
とってもなつかしいじゃないですか！**

ポパイ

**これがゲームセンターで流行(はや)ったのは、いったいいつ頃だろうか……？
記憶の糸をたぐり寄せても、たしかゲームセンターで見たことはあるのだが……という印象しかない。**

これでもオジさんは、キミたちが生まれるまえからゲームセンターに通っていたのだ（というのは、ちょっとオーバーかな？）。記憶のあいまいな点はカンベンして欲しい。

しかし、このゲームをはじめて見たとき、なぜかやってみようとせず、そのまま通りすぎたような気がする。

そして、あれからン年。人生のめぐり合わせというか、神のお導きというか、このゲームと再会した。つい、さっきの話である。

⬆これは「ポパイ」の第1面であります♡　えっ、何で♡なのかって？　オリーブの下をよく見てね。

⬆「ポパイ」の第2面。オリーブの歌う♪をひろう、というのには何の意味があるのだろうか？

⬆そういえば、マンガのオリーブはよく「HELP!」と言うなあ。どうしてあんなに声が大きいんだ！

「おお、ポパイ。お前はあのときのポパイかい？」

なんか不義理をしていた旧友と、ひさびさに会ったときのような、なつかしさと後(うし)ろめたさのチーズサンド。

そんな、いたたまれない自分の気持ちを追い払うように早速(さっそく)ゲームをはじめたのだった。

で、1面めは、オーリブの投げるハートマークを拾ってゆくゲーム。ハートはかなりゆっくりと落ちてくるので拾うのは、そんなむずかしくない。

問題は、ジャマをしようとするブルートなのだ。コントローラーのボタンを押すと、ポパイがパンチを出すので、ジャマなブルートをノックアウト！　と思ったけど、タイミングが悪いのか、いつも逆にやられてしまう。

で、よくよくマニュアルを読んでみると、ポパイがブルートをノックアウトできるのは、画面に出ているホウレン草を食べたあとだけ。

そうだった。ホウレン草を食べなければポパイは、どーしようもなく情けない男なのだ。しかし、ホウレン草を食べた途端！　画面から、あのおなじみのポパーイ・ザ・セーラマン〜♪という軽快なBGM。ブルートにアタックすると、ブルートは時速300キロとも思える勢いで、ぶっとばされてしまう。とてもマンガチックで好きです。

というように、ジャマ者たちをかわしながら、ハートを全部集めおわると1面クリア。2面めは、オリーブの投げる音符をやはりひたすら拾います。

しかし、1人の女性の愛を得るために、男はここまで献身的にならねばいけないのだろうか……。

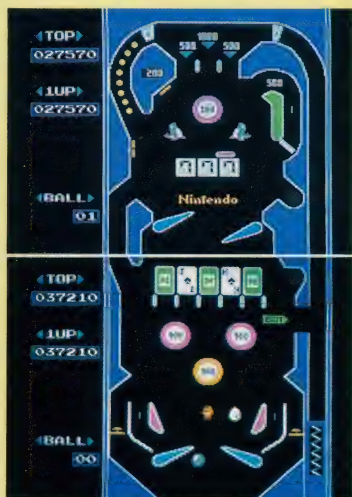
ピンボール

**オジさんはこれでも、ピンボールのプロなのさっ。
どれくらいプロかというと。かつて連日のように友人4人くらいとゲームセンターに通い、深夜から朝の5時頃まで。ゲームごとに負けたほうの2人が、つぎのゲームのための100円玉を入れるという方式を採用していたため、ほとんどお金をつかわずに遊んでいたというくらいのプロなのさっ（なんか情けない気もするけどね）。**

で、その大好きなピンボールがファミコンでできる。正直、オジさんは、とても、よろこんだのだった。

早速、ファミコンのスイッチを入れゲームスタート！

おおっ！　なんだ、この台は？　天井がないっっ……。

と思ったのは、早とちりで、なんと

⬆2画面で構成されているピンボール台。いやあ、長ーい台ですこと。仕掛けも多いですねえ。

この台は、上下2段にわかれていたのだった。ボールが下段にあるときは、画面に下段だけを映し、上段にいくとたちまち画面が上段に切り換わる。

そして、どちらにもフリッパーがひと組ずつ。やたら、たて長の台なのだった。

そして、この台には、いろんな仕掛けがいっぱい。『777(スリーセブン)』がそろうと、フリッパーの間にアップポストが出てきて、ボールが落ちないようになるスロットターゲット。全部たおすと台の横にEXIT(出口)ができて、ボールをもう一度スタート位置にもどせるようになるターゲット2、などなど。

そして、きわめつけは、マリオホール。下の台の右上にある、この穴にボールが入ると、なんといきなりマリオ画面(写真下参照)に切り換わってしまうのだった。マリオを動かしボールを受けとめるというゲームだけど、こんなゲームを出してくるなんて、とても本物のピンボールの台には、できない芸当だろう。TVゲームだから、これができたっ。

あと、10万点を超えるとフリッパーが見えなくなるというのも、すごかったと思います。ほとんどカンで打つしかない。

⬆とある穴にボールが入ると、とっても気持ちいい。なぜって、アクションゲームができるのさ。

マリオブラザーズ

やっほー♪　マリオだぜっ。
どういうわけか、パイプからカメさんや、カニさんが出てきてしまうんだ。べつに、ほっといてもいいように思うけど、このカメやカニさんに触れられるとオイラが死んでしまう。こりゃ、退治するっきゃないっ！

退治の方法は、ボタンを押して頭上の床をパンチッ。するってえと、上の床にいたカメさんがショックでひっくりかえり、そのあいだにオイラがそのカメさんを蹴り落とすわけさ。

——というようなゲームだけど、これがひと筋縄ではいかない。

パンチでカメをひっくりかえし、いざ蹴り落としにいこうとすると、他のカメさんが近づいてくるではないか。

そこで、もう1回パンチ！

すると、近づいてきたカメさんはショックでひっくりかえるけど、そばでひっくりかえっていたカメさんのほうが意識をとりもどしてしまう。逆療法というやつである。

そんなこんなでオタオタしているとひっくりかえっていたカメさんが、やがて自力で意識をとりもどし、この場合は、前よりスピードの速いカメさんになっているっっ。苦境から抜けだしたとき、すっかり人がわりしていたというのはよく聞く話だけど、この場合、人がかわった、じゃなく、カメがかわったわけ。

「もう、ボクは、今までのカメさんじゃないぜっ」

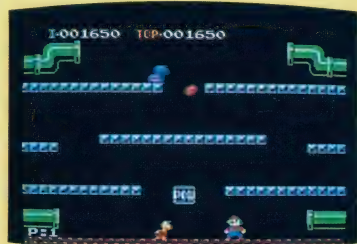
そんなツブヤキすら聞こえそうな速い動きだ。しかも1回だけじゃなく、2回、3回とカメがわりし、そのたびにより速い動きに、なってゆくのだった。ひ、ひえ〜。

おまけに、カニさんのほうは、1回のパンチではだめ。1回だけだと怒ってスピードを増すだけで、2回めにパンチして、やっと気絶するという、なかなかのタフガイ。

ところでこれ、2人用ゲームもあるんですね。それも、ゲームセンターのように1人ずつ交代で遊ぶのじゃなくて、画面に同時に2人のキャラクター。1人ずつが、自分のキャラクターを動かして、カメさんたちをやっつけていくというゲーム。

2人仲良く協力して遊ぶのもいいけど、なんといっても面白いのは、お互いがジャマしながら遊ぶほう。

相手が、ひっくりかえっているカメさんを蹴り落とそうとした瞬間、下からパンチして、そのカメを起きあがらせる。あわてる相手。もうカイカン！

しかし、あまりキタナイ手ばかりつかうと、友だちを1人失くすことになるので気をつけましょう。

⬆いやあ、パソコンゲームでも人気の高い「マリオブラザーズ」。シンプルでおもしろいんだよね。

ログイン読者のみつけた㊙テク

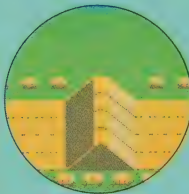
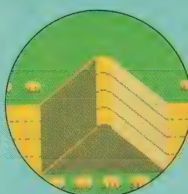
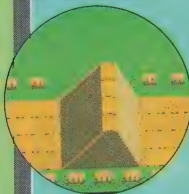
青森県の前田浩幸くんほかが送ってくれた「マリオブラザーズ」ネタを少しお話しよう。といっても攻略法じゃないけどね。マリオを壁の下でジャンプさせ、STARTボタンをしつこく連続して押す。するとマリオはなんと壁を通り抜けてしまうというのだ。でもね、こんなテクニックを使ってはいけません。と言っておこう。はっきり言って、これはバグ(?)を利用しているだけで、テクを駆使している、というわけではない。でもよくみつけたねえ。

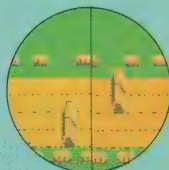
NO.3 より速く走る

EXCITEBIKE

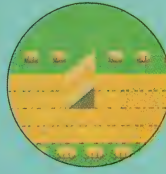
これがエキサイトバイクに登場する障害物だ

⬅小さい山
いちばん簡単にクリアできる障害物。しかし連続してある場合は意外と難しい。ジャンプは低く決めよう。

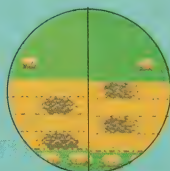
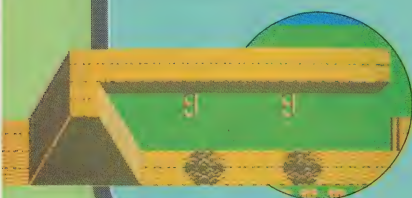
⬅中ぐらいの山
初心者がまず最初に苦しめられるのが、こいつの3連ジャンプ。それがクリアできるようになれば中級者の仲間入りだ。

⬅大きい山
通称、富士山。背が高いだけに飛距離もけっこう出る。富士山の連続ジャンプができないと、第4、第5レースでは入賞できないぞ。

⬅ジャンプ山(A)
登りの角度が、ちょうど飛距離の出る角度なので、ターボをきかせて低く長く飛ぼう。ジャンプするだけなら実に簡単な障害物だ。

登場人物

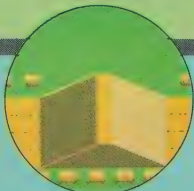
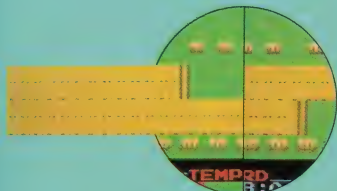
赤のレーシングスーツがプレイヤーのレーサーだ。青とグレーは敵のレーサー。何かとジャマをするので、体当たりでやっつけてしまおう。

⬆つまずき障害物
山形の障害物のなかでは、いちばん小さな障害物。スピードを上げてつっ込むと転倒してしまう。ウイリーでクリアしよう。

⬆ジャンプ山(B)
たいていの場合、ジャンプ山(A)と対になって使われている。しかし単独で使われる場合もあるので、注意しよう。こいつはクセ者だ。

➡ノッポ山
山形の障害物のなかでは一番背の高い障害物。ターボでつっ込むと上に上がりすぎるので気をつけよう。これが連続していると最悪だ。

⬅スーパージャンプ台
スーパーと名がつくだけに、大きなジャンプができる。最高に気持ちのいいジャンプ台だ。着地の角度に気をつけよう。

⬆どろんこ障害物
たぶん泥でぐちゃぐちゃになっているのだろう。ここを通ると極端にスピードが落ちる。ハンドリングで切り抜けよう。

⬅はしご付き山
この障害物には2通りの飛び方がある。手前の2コースの方からジャンプして、ぬかるみを越してしまう方法が、確実で成功率も高い。

⬇クールゾーン
ターボの使い過ぎで熱くなったエンジンを冷やしてくれる。効果的に使うために、場所は必ずおぼえておくとよい。

⬇台形をした山
一見、大きくて難しそうだが、コツをつかんでしまえばラクラク、クリアできる。ターボをきかせながらフロントを上げてジャンプすること。

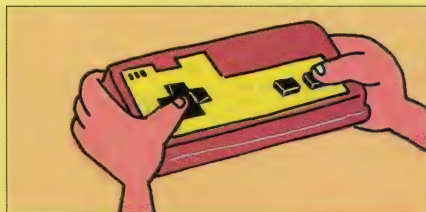
ためのテクニック公開

⬆たいらな山
ターボをきかせずに連続ジャンプをすることができる。高さがないから、なめらかな走りを身につけるには絶好の障害物だ。

⬆ダートコース(1)
このように、時々整地のされていないコースがある。ここではスピードが半分以下に落ちてしまうので、整地されている方を通ること。

➡ダートコース(2)
4つのコースすべてがちょん切れているダートコース。手前にジャンプ台がある時は、それを利用して飛び越えるにこしたことはない。

⬇最終目的地FINISH
すべてのモトクロッサーはこのゴールを目ざす。タイムが悪くても、最後まで走り続けよう。それがスポーツマンシップというものだ。

エキサイトバイクの理想的な遊び方

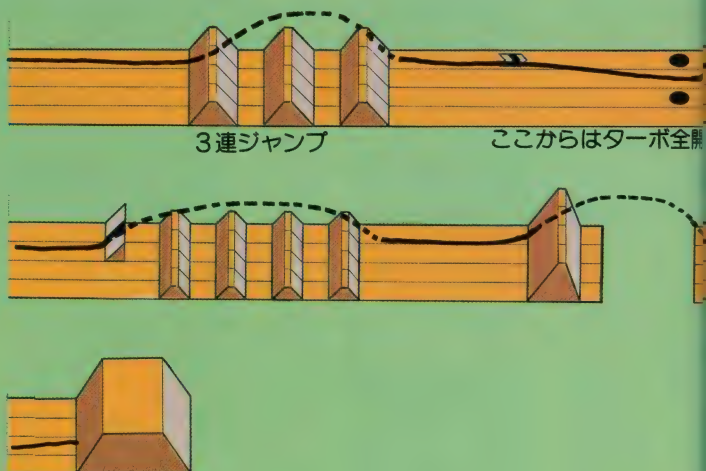
コントローラーはこう操作する

ゲームを始めるにあたって、ここでコントローラーの正しい操作方法について説明しておこう。正しい使い方も知らずにゲームを始めるなどということは、トイレットペーパーの使い方を知らずにトイレに入るようなものだ。正しく理解してからゲームスタートだ。
●✚ボタンは、バイクのランディングコントロールに使用する。上下で自分の走っているコースを選ぶ。つまり、✚ボタンの上を押すと左にハンドルを切り、下を押すと右に切るということ。そして左右で車体の傾きを決定する。左を押すと前輪を上げ、ウイリー走行。右を押すとフロントを下げる。
●Aボタンはアクセルボタン。離していればブレーキがかかる。Bボタンはターボボタン。ターボを使えば加速はつくが、使い過ぎるとオーバーヒートしてしまうので注意すること。A、Bボタンは右手親指で同時に操作するといい。

これを読めば完璧
全10コースの詳細マップ大公開
基本、上級テクニックを大解剖
目的別トレーニングコース制作

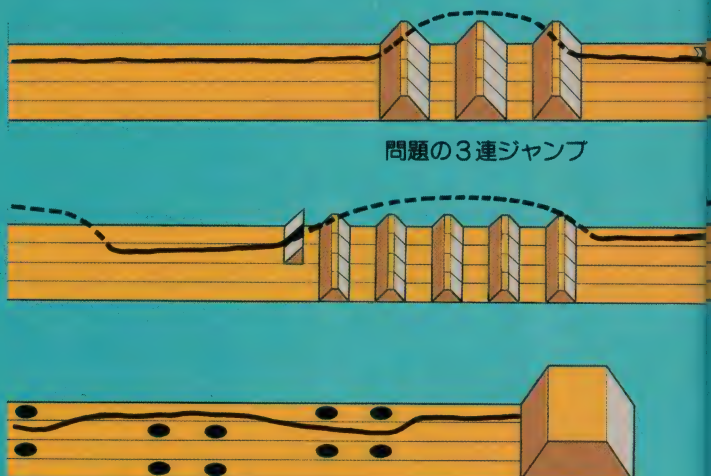
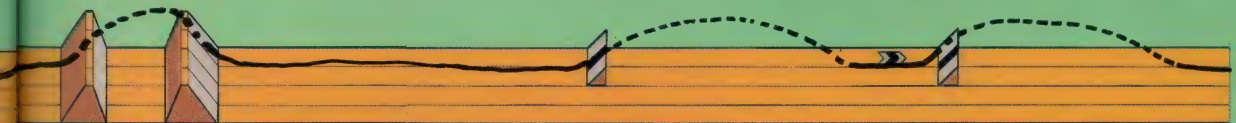
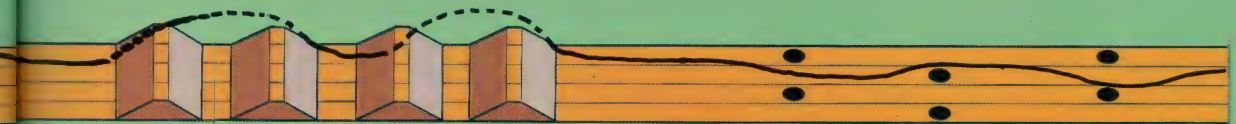
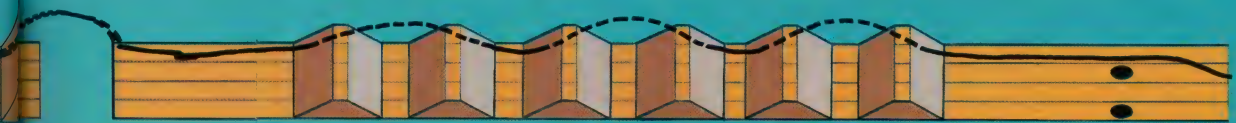
1コース　これがEXCITE

予選

クリアのポイント

全10コースのうちの最初のコースだ。このコースをクリアできない人はいないよね。コースの選択を間違えなきゃ絶対にクリアできる。ただひとつだけ気をつけなきゃならないのは、コース中頃にある3連ジャンプだ。ここはターボをかけながら、ジャンプと同時にフロントを上げて飛び越えよう。フロントの角度によって、着地の位置がビミョーに変わってくるから、いろいろ挑戦してほしい。確実にクリアできるまで練習するのだ。

本選

クリアのポイント

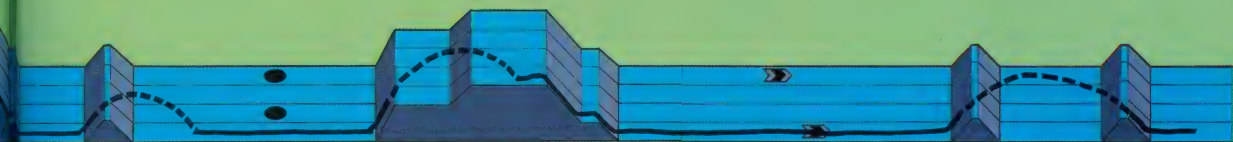
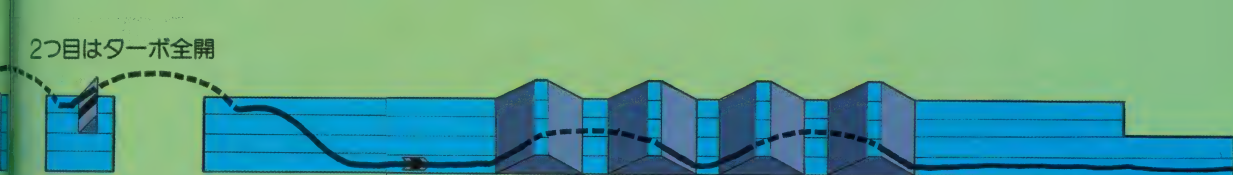
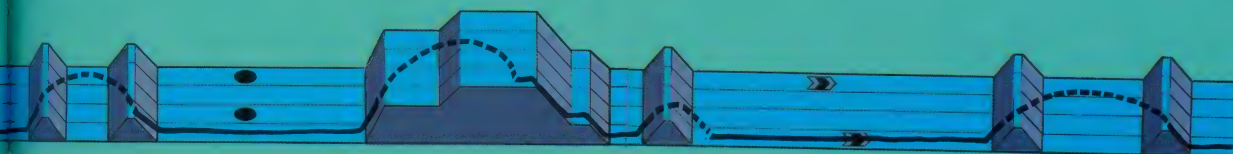
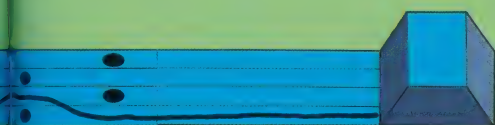
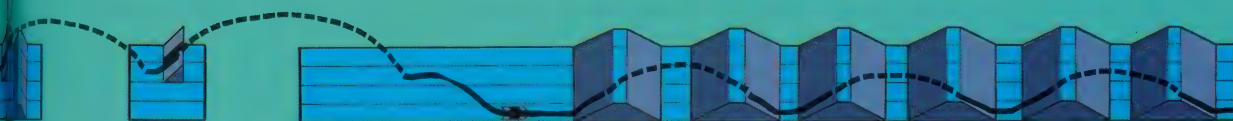
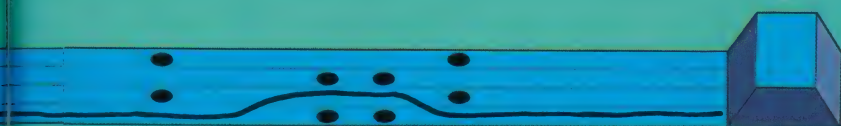
本選のコースは、みんな予選コースに多少アレンジを加えたものだ。だからこのコースも、予選コースとそれほど変わらない。よっぽどのヘタクソでないかぎり簡単にクリアできるはずだ。後半の6連ジャンプはスムーズに決めよう。いったんつまずくと、タイムはガタ落ちするぞ。もし失敗した時は、落ちついてもう一度、山の頂上からやり直す方がいい。〝エキサイトバイク〟では、流れるようなスムーズな走りがベストなのだ。

BIKEの全コース詳細マップだ！

2コース

クリアのポイント

第2コースは、第1コースにくらべてがぜん難しくなっている。このコースでのポイントはふたつ。まずひとつは、最初の台形をした山をいかに飛び越すか。ここでターボの加速がモノをいうのだ。そしてふたつめは、その後にひかえる2連ジャンプだ。この2連ジャンプは山と山の間に距離があるため、実は第1コースの3連ジャンプよりもかなり難しい。しかし、十分なスピードでのぞめば飛べないことはない。やっぱりここも練習、練習。

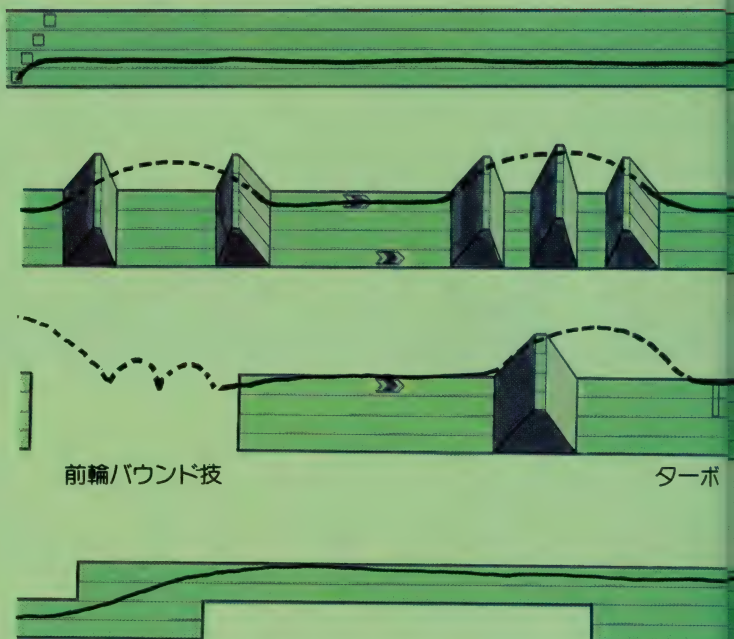
斜面をかけ降り

クリアのポイント

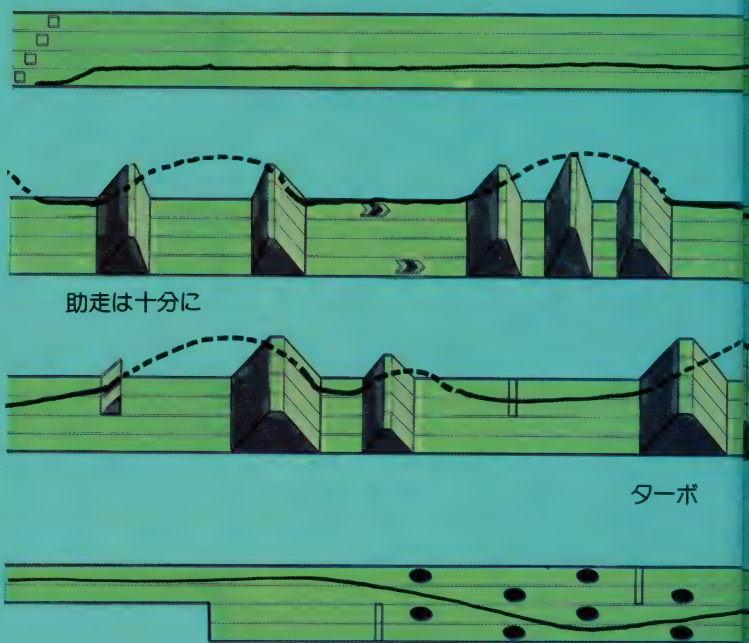
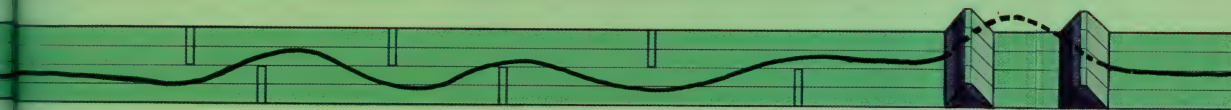
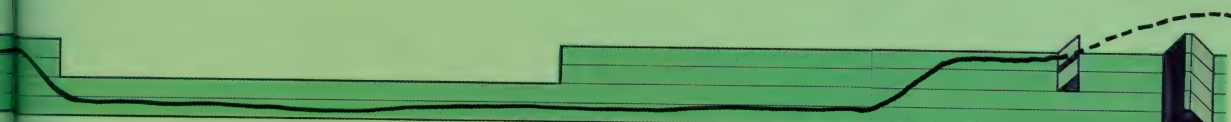
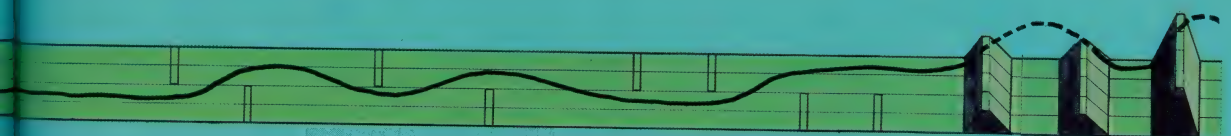
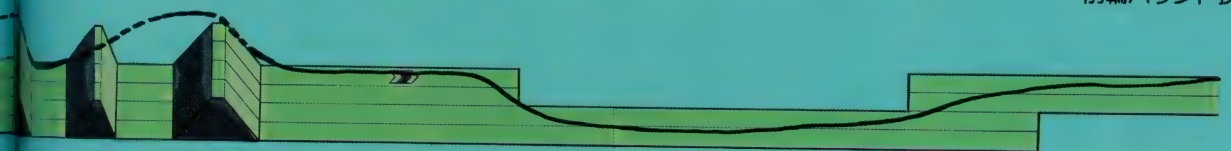
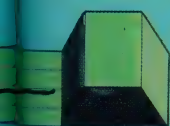
この本選でもクリアのポイントは変わらない。最初の台形をした山が、このコースのカギとなる。ジャンプ時のタイミングはもちろんだが、着地の時の角度調節はもっと重要だ。頂上に両輪で着地した後、すぐさま下りの斜面に合わせて、一気にかけ降りるのが正解。そうすれば、後に続く障害物にも、スピードを落とさずにつっ込めるのだ。後半はスムーズな走行を心がければ、3位入賞はたやすい。本当のエキサイトバイクはこれからだ。

フロントを上げてターボ
難しい2連ジャンプ
2つ目はターボ全開
フロントを下げるな！
斜面をかけ降りる
なめらかに走ること

3コース

予選

クリアのポイント

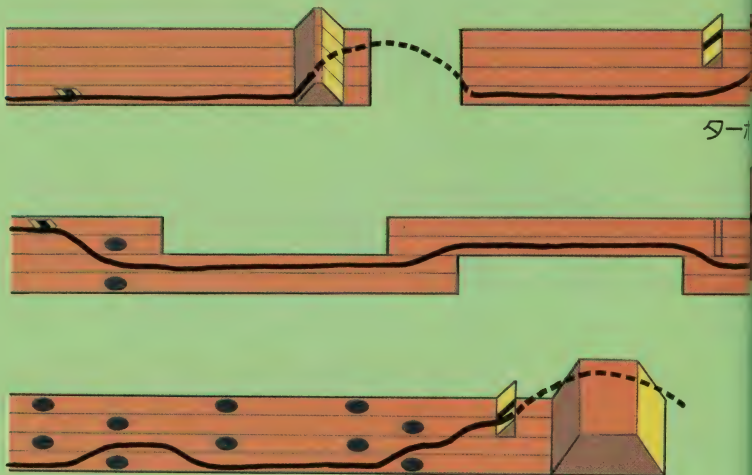
このコースでは、それほど高度なテクニックを必要としない。しかし基本的なジャンピングテクニックをマスターしていないと、何度も転倒してしまうことになる。中盤に出てくるダートコースは、スーパージャンプ台を利用しても、絶対に越えられない。ここはバイクを前傾させて着地する〝前輪バウンド技″でクリアするのが良い。このコースあたりからターボのむだ使いが目立つようになる。ターボはジャンプの前と着地の後以外は、節約して使うようにしよう。良いタイムを出そうとあせって、オーバーヒートしてしまっては何にもならないからね。

本選

クリアのポイント

予選を難なくクリアした人でも、意外と苦労するのがこのコースだ。しかし全体の流れを一度覚えてしまえば、そう難しくはない。予選コースに新たに加えられた障害物が、スムーズな流れをさまたげている。序盤にあるノッポ山は、なるべく低く短く飛んで、次にくるジャンプ山のために助走路を確保しておこう。そして終盤のぬかるみをさけるためには、コース選びが大切になってくる。ロスが少なくて最短距離のものを選ぼう。これで第3コースまでの必勝パターンは終わりだ。ここまで無事に勝ち進んでこれたかな？ さてこの先は、いよいよ上級者コースだ。

ウイリー走行でも可
フロントを下げてジャンプ
ターボ
ウイリー走行でも可
前輪バウンド技
ターボ

4コース

予選

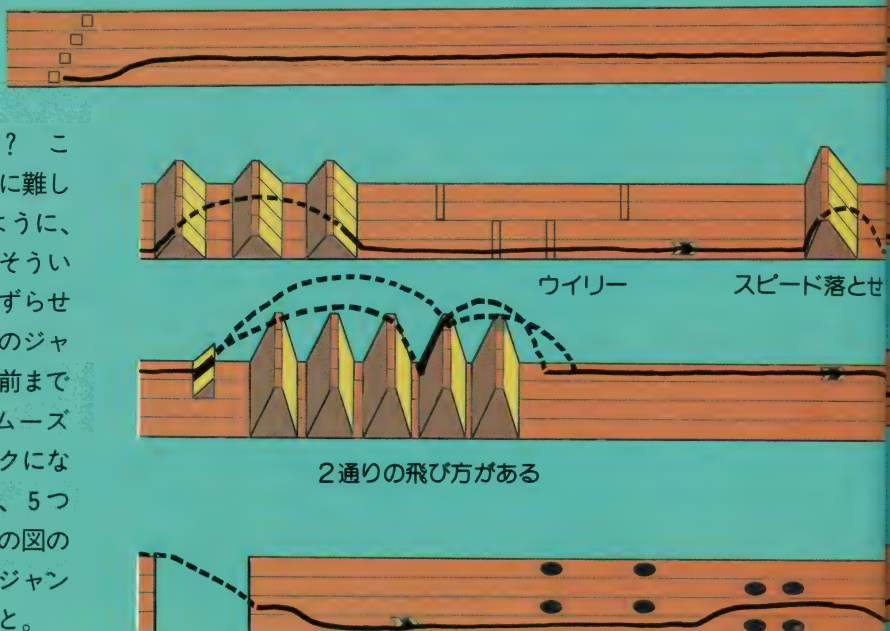
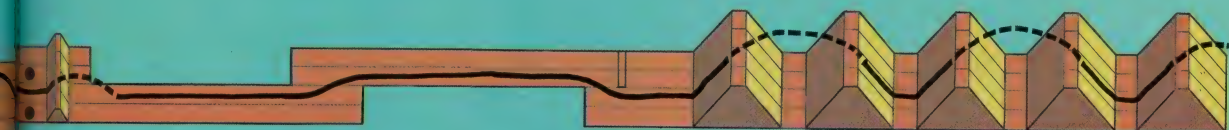
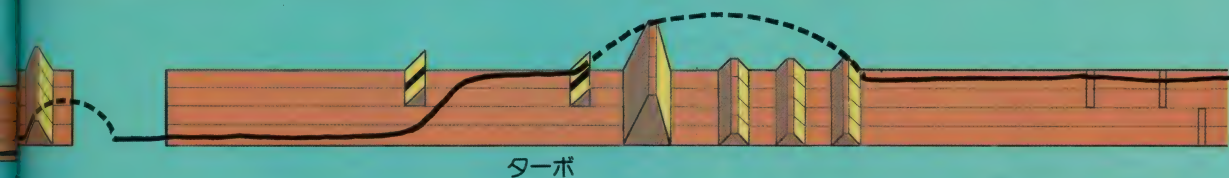
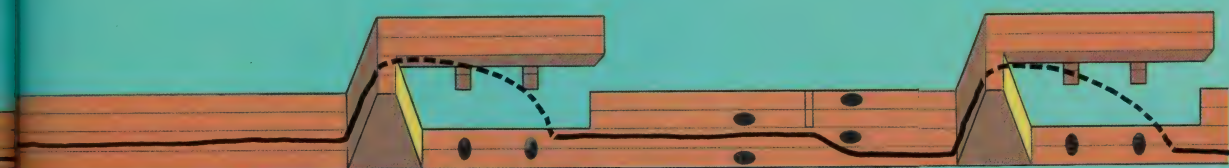
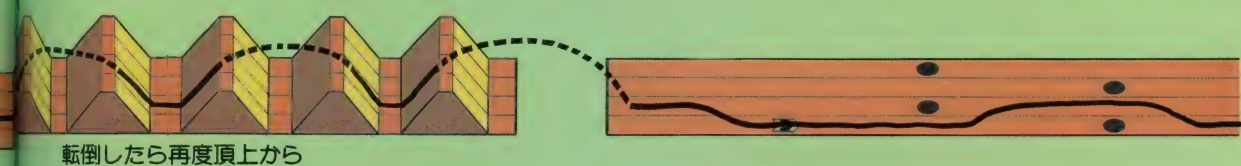
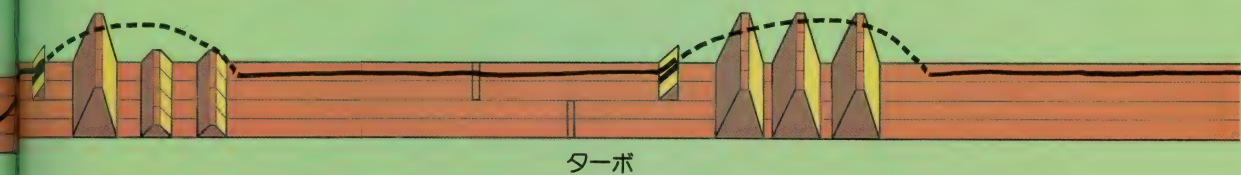
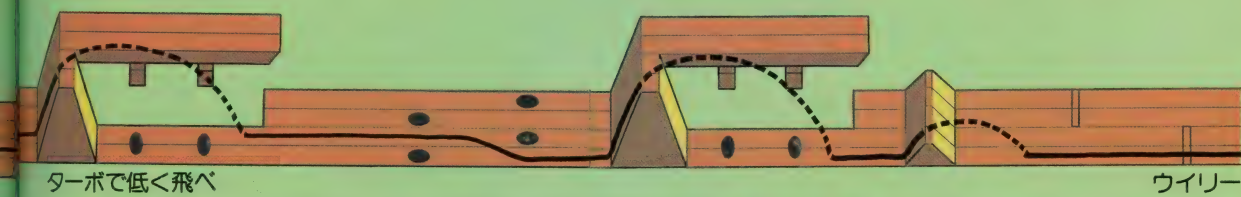
クリアのポイント

この第4コースあたりから、障害物もだんだんとシビアなものになってくる。最初にくるはしご付き山は、2通りのコースをとることができる。が、より危険が少なくテクニックもいらない、手前の2コースを通ったほうが良いだろう。この時は、2つあるぬかるみを飛び越えるように、なるべく低く飛ぶことを心がけること。終盤の5連ジャンプは、自分で練習コースを作って、何度も何度も練習してタイミングを身につけるようにしよう。

本選

クリアのポイント

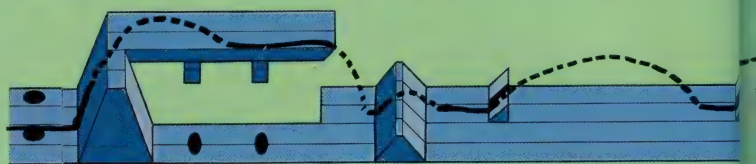
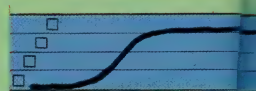
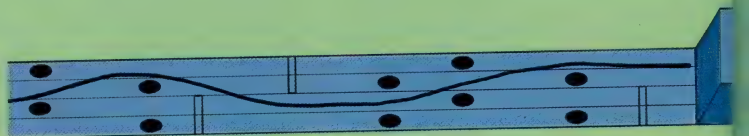
さあ、いよいよ難しくなってきたぞ。このコースで行きづまっている人はいないかな？　このコースは、流れに乗るのが実に難しい。わざとタイミングを狂わすように、障害物が配置されているのだ。そういう時は、自分からタイミングをずらせばいいのだ。3連ジャンプの後のジャンプは、スピードを、止まる直前まで下げてしまおう。一時的にスムーズな流れは止まるが、その後がラクになる。スーパージャンプ台の後に、5つもノッポ山が並んでいるが、右の図のように2通りの飛び方がある。ジャンプの状態によって使い分けること。

2通りの飛び方がある

ターボで低く飛べ
ウイリー
ターボ
転倒したら再度頂上から
ターボ

5コース

予選

クリアのポイント

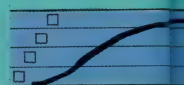
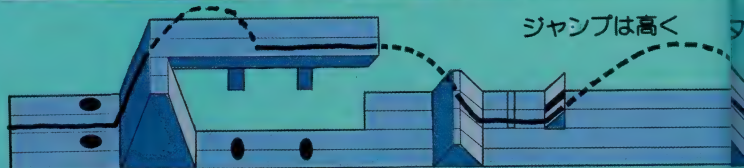
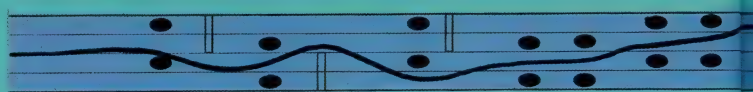
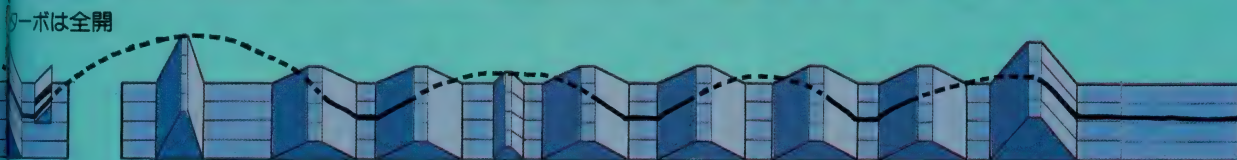
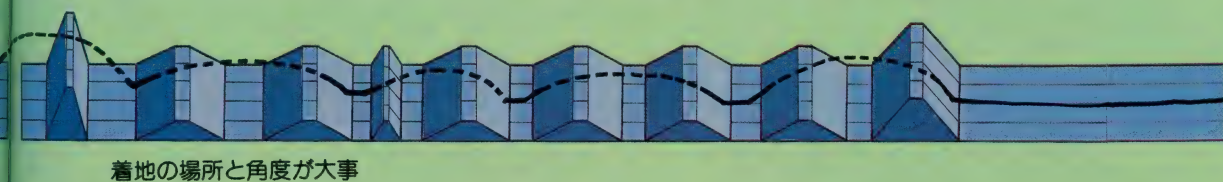
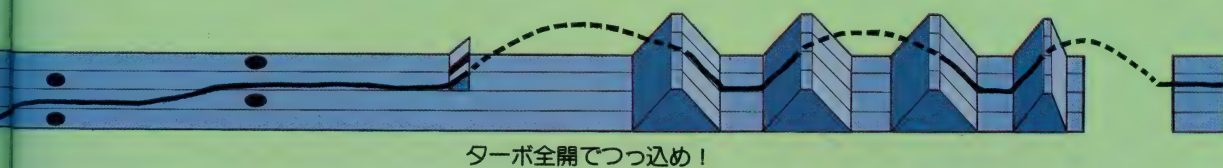
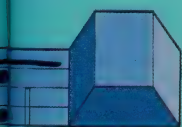
当然のように、第5コースは第4コースにくらべて、一段と難しくなっている。キミのテクニックの真価が問われるのだ。しかし、いくら難しいといっても、おさえるべきポイントをしっかりおさえておけば、確実にクリアできる。このコースの最大の難所は、後半にだらだらと続く、たいらな山たちだ。ここのポイントは、その前のスーパージャンプ台からのスピードを、いかに殺さずにつなぐかだ。それには着地の時、しっかりと両輪で着地すること！そうすればスピードに乗ったまま最後まで突っ走れる。さあ、いよいよ残すところはひとつになったぞ。

本選

クリアのポイント

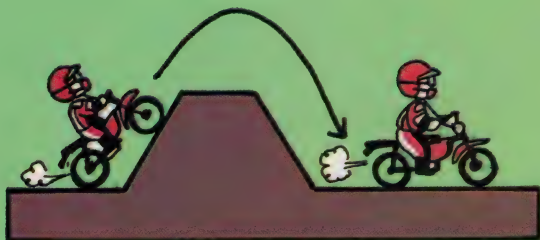
いやはや、さすがに最終コースである。ゼビウスでいえば16エリア。難しいですな。しかし、そうばかりは言っていられない。クリアするためのポイントを、お教えしよう……。とは言うものの、ここまで来てしまった人にとって、もう教わることなんて残ってないハズなのだ。あとは何度もこのコースに挑戦して、コースを頭のなかにタタキ込んでしまえばいい。そうすれば自然とクリアできてしまうだろう。あとは状況に応じた的確な判断と、キミの反射神経にかかっているのだ。よくぞここまでガンバッた。ゴールはすぐそこだ。健闘を祈る！

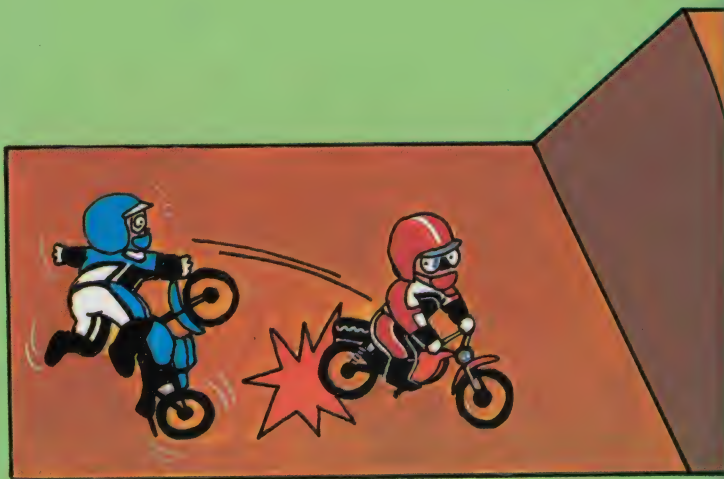
ターボ全開

ターボ全開でつっ込め！

着地の場所と角度が大事

エキサイトバイクテクニック大解剖

その1ターボの効果的な使い方

ターボは速い。しかし速いからといって、むやみやたらと使っていても、タイムはそうはのびない。かえってオーバーヒートの警告音に悩まされて、正確なライディングができなくなってしまう。ターボは効果的に使わなければならない。一般的にジャンプ台や山の直前にターボを使用すると、飛距離も出てタイムの短縮になる。しかしそれに続く障害物によっては、ターボを使用しない方がいい場合もあるので、マップを参照してほしい。それから、スタート直後やゴール直前、転倒した後など、加速をする時には当然ターボは使用すること。

その2ジャマ者は消せ！

敵のいるモードでレースをする時、絶対に必要となってくるのがこのテクニックだ。目ざわりな敵バイクは、後輪でひっかけて倒すことができる。ただし自分のバイクの前輪が敵バイクに接触すると、自分が転倒してしまうから気をつけよう。特にグレーのバイクは、スピードを合わせてジャマをしてくるので、フェイントをかけて前に出て倒すのだ。敵にかこまれてどうしようもない時は、スピードをゆるめながらウイリーをして、敵バイクの後輪をまたぎ越えるという高級ワザがあるけれど、成功率は低い。簡単なコースを作って練習してほしい。

その3スピードダウンも時には必要

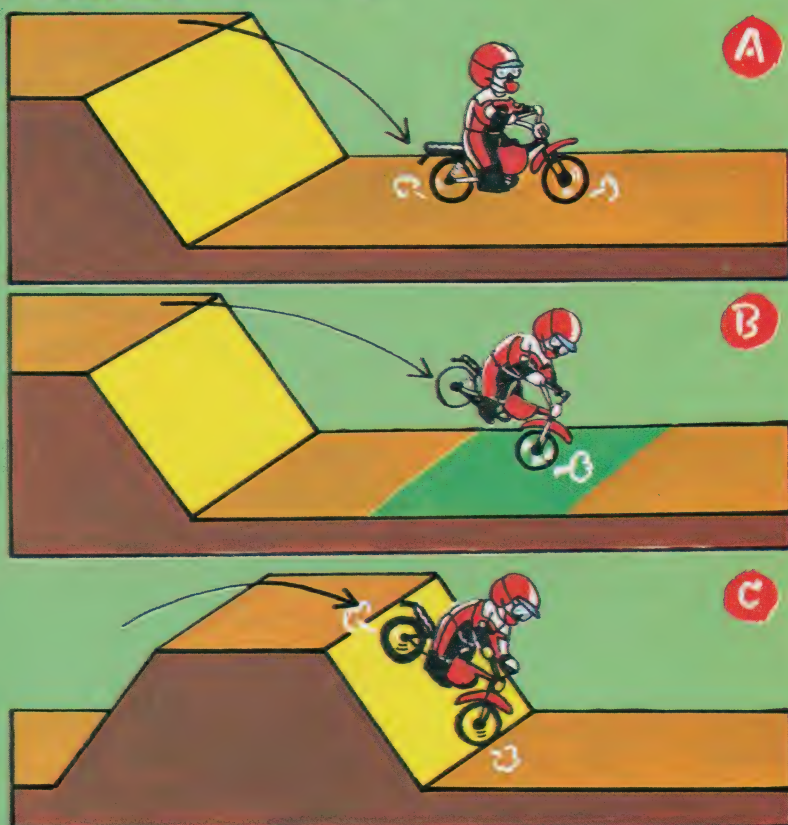
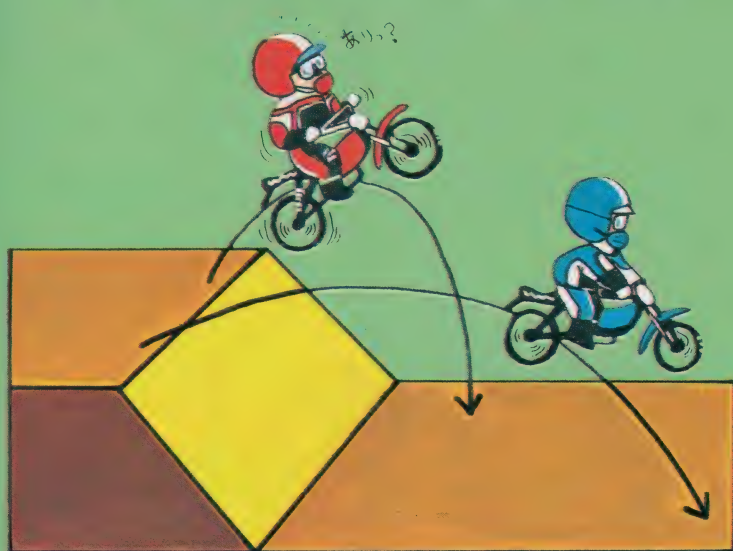
エキサイトバイクで一番大事なことは、いかに無理なくスムーズに障害物をクリアしていくかということだ。転倒やオーバーヒートは絶対に避けなければいけない。少しでもいいタイムを出したいために、無理をして転倒するよりも、ひとつひとつ大事にクリアしていく方がいいタイムは出る。もちろん色んな飛び方に挑戦する態度は必要だけどね。それからスピードダウンしなければクリアできない障害物もあるので、マップを参照して役立ててほしい。「急がば回れ」ということわざもあるじゃない。

その4上達へのカギ、着地テクニック

ここでは、エキサイトバイク上級者になるために、絶対に必要な着地テクニックについて解説しよう。これを完璧にマスターすればキミも上級者になれる。かもね。

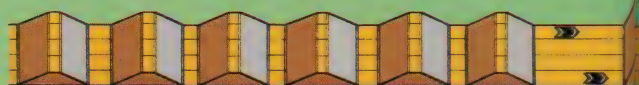
●Aは最も基本的な着地姿勢だ。地面に対して平行に体勢をたてなおして着地する。両輪を同時に着地することで、パワーも十分に出せるので加速が早い。

●Bは必ずしも両輪で着地するものばかりじゃないよという例。着地点がダートやぬかるみで、明らかにスピードが落ちてしまう場合、前輪からつっ込んでそのバウンドを利用して飛び越えてしまうのだ。意外と利用範囲は広い。

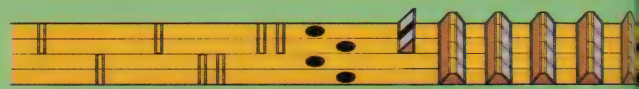
●CはAの応用編。着地点が山の斜面の場合、Aの時と同じように、とにかく地面と平行に着地するのだ。そのまま加速へ入ろう。

その5空中姿勢が飛距離を決める

ジャンプ直後の空中姿勢で飛距離はずいぶん変わってくる。左の図を見てくれ。まずジャンプ直後にフロントを上げ、ウイリーの状態にする。この時、高さはかなり上がるが、距離はのびない。高い障害物をひかえている場合はこの方法で飛び越えよう。次に、ジャンプ直後にフロントを下げ、前傾姿勢をとる方法。この時は、距離は出るけれどもあまり高くは上がらない。障害物の間隔が開いている場合などに有効だ。この2つの方法で障害物をクリアしていくわけだが、大事なことは飛び越えた後の着地の姿勢だ。着地で転倒したら何にもならないからね。

トレーニングコースの制作

なめらか走行練習コース

エキサイトバイクで最も重要ななめらか走行の練習コースだ。まず初心者は、たいらな山の連続コースを作って練習してみよう。中級、上級にいくにしたがって、ジャンプ山や大きい山の連続コースを作ってみよう。この練習コースではターボの使い方も大事になってくるので、くり返し練習してターボのタイミングを身につけるのだ。

たいらな山の連続ジャンプは確実にマスターしておこう。

車線変更練習コース

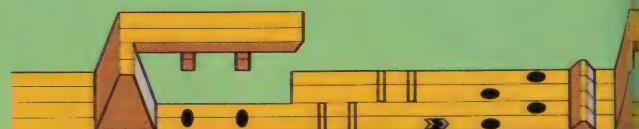
このコースはつまずき山とぬかるみを、ウイリーとハンドリングでいかにクリアするかというコースだ。ウイリーをしながら車線変更するというテクニックもマスターしよう。敵のいるモードで練習すれば、上達することまちがいなし。このコースは簡単すぎるという人は、難しい障害物をアレンジしてもいいだろう。左手のこまかい動きをマスターしよう。

ウイリーでクリアもいいが、ここはハンドリングテクをみがこう。

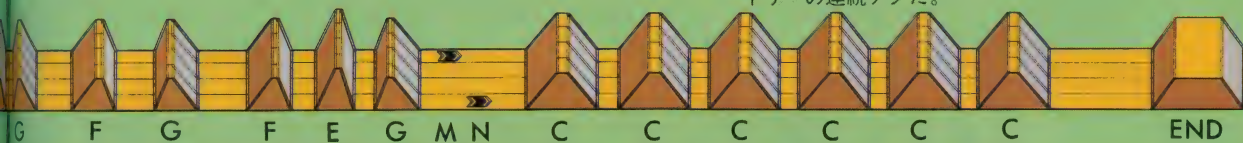
より高くより速く練習コース

このコースは中級、上級者向けのコースだ。かなりイジワルな障害物も出てくるので、てこずるかもしれない。終盤のスーパージャンプ台の後の5連ジャンプは、本選にも登場してくる障害物だから、何度も練習して確実にクリアできるようにしておこう。このコースでも正しいターボの使い方が要求されるので、ためになると思うよ。

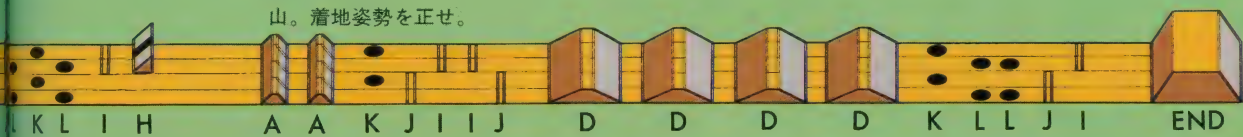
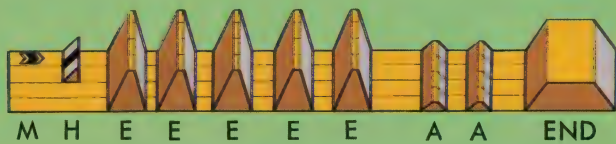
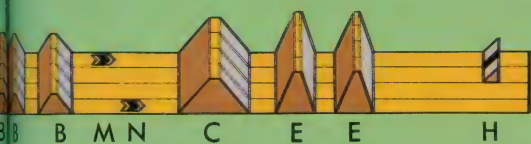
フロントを下げて長いジャンプでクリア。ウイリーではダメだ。

高級ワザ修得コース

ハッキリ言って難しいコースだ。今までの通常の走り方では、なかなか思うように走れないだろう。わざとタイミングを狂わすように、コースを設計してあるのだ。こういう場合は、スピードダウンという、簡単だが意外とみんながやらないテクニックを使おう。本当の上級者とは、そういうものなのだ。さあこれでキミも上級者と呼ばれるようになろうぜ。

ハシゴ付き山の飛び方は次にくる障害物で決まる。着地が重要。

この連続ジャンプは少々難しい。ターボとウイリーの連続テクだ。

ジャンプ山を使った3つのタイプ。それぞれの飛び方を研究しよう。

スーパージャンプ台の後に待ちうける小さい山。着地姿勢を正せ。

K L I H A A K J I I J D D D D K L L J I END

スキーのクリスチャニアのように美しく決めてみよう。

第4コースにも登場する魔の5連ジャンプ。さあ、どう飛ぶ？

この4連ジャンプは難しい。あわてずに処理しよう。

ジャンプ山(B)をどうクリアするかがカギだ。突っ込んだらダメだよ。

ゆう坊のファミコンゲームが好き

麻雀をやりたい！　でもメンツが……。
五目並べをしたい！　でも友だちが……。
そんな孤独なあなたに、
ファミコンが強～い味方になります。
涙をふいて、はじめよう！

麻雀

4人麻雀があたりまえになっているなか、いまどき2人麻雀なのだ。

かといって、かつてゲームセンターにあった『ジャンピューター』のようなものではなく、きちんとした半荘勝負(2人だから、東2局、南2局で半荘終了)。

こちらの腕前に合わせて、相手をするコンピュータのレベルを、初級、中級、上級と選ぶこともできる。

ルールは、30000点持ちの30000点返し。食いタン有り。二飜しばりは4本場から。ノー聴罰符は1500点。形式聴牌あり。

ところで、話はすっかりかわるが、ボクはコンピュータを相手に、ポーカーや麻雀をする人の気がしれないのだった。

配牌するのはコンピュータで、しかも相手の手のうちが見えない。これじゃ、コンピュータ側で、いくらでも操作が可能じゃないか。

たとえば、配牌からすでにテンパッていて、はじめのうちはツモギリをするだけ。何巡めか以降に、あたり牌がでたらあがる。でてこない場合は、適当なところでリーチもかけてみる。

実際、かつてあったマージャンゲームは、ほとんどこのタイプだった。

だもんだから、あがるのは何巡め以降という、〝何巡め〟を早く設定することで、コンピュータの腕前をいくらでも強く設定することができた。

ゲームセンターで麻雀ゲームをやったことのある人は、経験があるかも知れない。こちらが勝ちすぎると、とたんに相手が強くなるなんてことを。

で、このファミコン版の麻雀。これがそうだと決めつけるわけじゃないけど、どーもくさい。

こっちが早あがりしたときは、コンピュータ側は自分の最終手を見せてくれないのだ。

さらに、もうひとつ文句をいうと、上級モードを選んだとき。牌を切るまでに12秒の待ち時間しかなく、制限時間が過ぎると、勝手にこっちの牌を切ってしまうわけ。

これは、ひどい！　どこの世界に、考えすぎるからと、人の牌を勝手に切ってしまう上級者がいるだろうか。

あと、「東家」とかいう文字も手抜きで気に入らなかったな。

⬆2人で麻雀をやるという驚異の発想！　誰が考えたんでしょうねえ。

と、いろいろ文句をつけてしまいましたが、このゲームを否定するわけじゃありません。レベルが設定できる、相手が1人だから、その相手だけを見ていればすむという点から、麻雀を覚えたての初心者には、もってこいのゲームといえるでしょう。これで役づくりなどの練習をしてくださいねっ。

あと、純粋にゲームとして考えればコンピュータが考えようが考えまいが知ったことじゃないわけで、このゲーム、上級モードはかなり強かったりして、けっこう燃えます。

4人打ち麻雀

こっちはゲーム名でもわかるように、4人でやる麻雀。コンピュータが3人ぶんの手牌をうけもって、1人のプレイヤーと卓をかこむわけ。

東南まわして半荘勝負で、27000点持ちの30000点返し。トップの人は当然トップ賞がつく。

ところで、このゲーム、パソコンでヒットした『ジャン狂』という麻雀ゲームのファミコン版なのだ。

ジャン狂がヒットした理由は、なんといってもオープンモードの存在だっ

⬆ファミコンの画面ではここまで表現できる！　という一種のグラフィックへの挑戦というところ。

⬆というわけで、勝負の結果はこれこのとおり。敵はけっこう強いゾ！

たろう。

コンピュータ側が初めからテンパッているなんてこともなく、ちゃんと配牌から考えながら打ってくる。つまり役をつくるというあの複雑な作業のための思考ルーチンを持ってる。しかし言葉でそういっただけでは、信用しない人もいるかも知れない。そこでハドソン（このゲームを開発したソフトハウスの名前です）は、

「ほら、いかさまは、してませんよ。このとおりコンピュータも考えながら打ってますよ」

とプレイヤーに納得してもらうためオープンモードをつけたのだった。

オープンモードにすると、コンピュータ側の3人は、手を開いたままゲームを進める。どんな配牌で、なにをツモってきて、どれを切るかが、プレイヤーにちゃんと見えるわけ。なるほどこれなら、コンピュータ側も考えながら打っているのが一目瞭然である。

しかも、麻雀というゲームは運やカンが大きく左右するゲームだから、コンピュータといえども正確な判断をくだせない。面子オーバーのときなど、切ったほうを、つぎにツモってしまったり、

「ハハ、あほなことして」

と、見ていると、けっこう笑えるのだった。

で、その『ジャン狂』からのファミコンの移植ゲーム。だからオープンモードも、もちろんついている。

ゲーム中、いつでもセレクトボタンを押すと、コンピュータの3人が手をひらくわけ。つぎにもう1回押すと、手牌を見せないノーマルモードにもどる。

でも、このいつでも見られるというのが、ちょっといただけない。コンピュータがリーチなどをかけてくると、つい見ちゃうのだ。あたり牌がわかるから、リーチがかかっても、ぜんぜん緊張しない。普通なら絶対に切らないような危険牌もビシバシ切ってしまう。

だったら見なければいいというかも知れないけど、性格的にそれがなかなかできない。つい見てしまう。こういうのはボクだけだろうか……。

といいつつもこのゲーム、食いタンの有無が選択できる、なける牌がでたときは自動的に止まって、こっちの判断を待ってくれるなどなど、いろいろ親切設計。やってみても損のないゲームといえるでしょう。おっと、それポンだぜ！

五目ならべ連珠

全国一千万人の五目ならべファンの皆様、お待たせしました。ファミコン五目ならべの時間がやってきました。

ところで、オセロや五目ならべといったところは、コンピュータがもっとも得意とする分野。運とかカンとかいうものにまったく左右されないから、2手先、3手先、あるいはプログラムによっては、もっと先まで読んで、計算づくでかかってくる。

しかも、人間なら、うっかり見落としてしまうってことがあるけど、コンピュータには、それがない。ほとんど無敵になれるっ。

でもそれじゃ、こちらが負けてばっかりだから、つまらない。というわけで、このゲームも、「初級」、「中級」、「上級」のレベルを選べるようになっているのだった。

で、とりあえず、初級でやってみる。勝負は、「長星」、「水月」など基本珠型ではじまった。

初級はたしかに弱いっ。こちらがあと1手で四・三なのに、コンピュータはそれに気づかず、まったくべつの所に石を置いたのだった。

「やった、勝ったぜっ！」

しかし、なんと、コンピュータのほうが先に四・三になっていた。な、なさけない……。

いい忘れたけど、ボクはめちゃめちゃ五目ならべが苦手なのだ。初級で6局やったが、1局も勝てなかったのである。いや〜まいっちゃったな。

コンピュータの強さは、あくまでもプログラムによるので、このゲームの上級がどれほどのものか、ボクには判断できない。が、たぶんかなり強いのだろう。自信のあるキミは挑戦しよう。

あとこのゲームには、人間同士で勝負できる2人用モードもあって、それを選ぶとTV画面を盤面にして友だちと遊べるのだった。

いや〜、うちらが子供の頃は、ノートを盤面にしてやったけど、今はブラウン管か……。時代だなぁ……、と思わずオジンくさいことを書いちまったぜ！

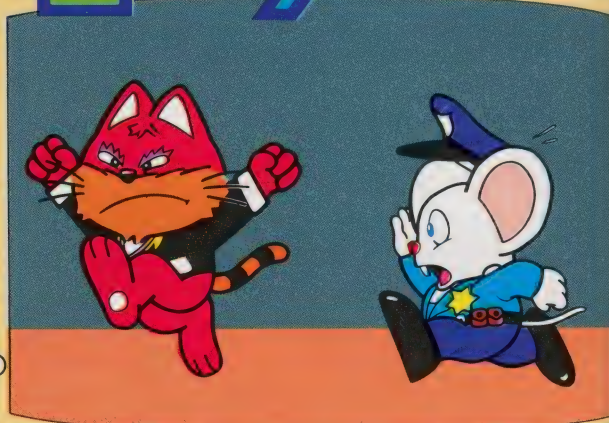
⬆強い、ファミコンの「五目ならべ」は強い！と、ゆう坊は語ってました。

NO.4

ドア技、入れ替わり

MAPPY

うわわ、ファミコンのマッピーじゃないか!! 全国のマッピー人間に送る、笑いと、涙と、ペーソスに満ち満ちた解説風エッセイ決定版。ログイン編集部が贈る、マッピーを5無量大数倍楽しむ方法パート1 "あなたとわたしが共に愛する、マッピー読本"

ラウンド1

狙うぞ15,000点！ マッピーは第1面に始まり、第1面に終わるんだよーん。

へへん1面なんか……甘いぜ。中級で10,000点、上級者で15,000点以上は獲得しなければいけないんだよ、この1面で。ニャームコが隠れている物品を有効に取り、パワードアで必ずニャームコをブッ飛ばせば、いいんだよーん。

1面では、マッピーを遊ぶ基本技、値段の安い順から同一物品を取っていくということを、学んで"癖(くせ)"にしておくよーに。

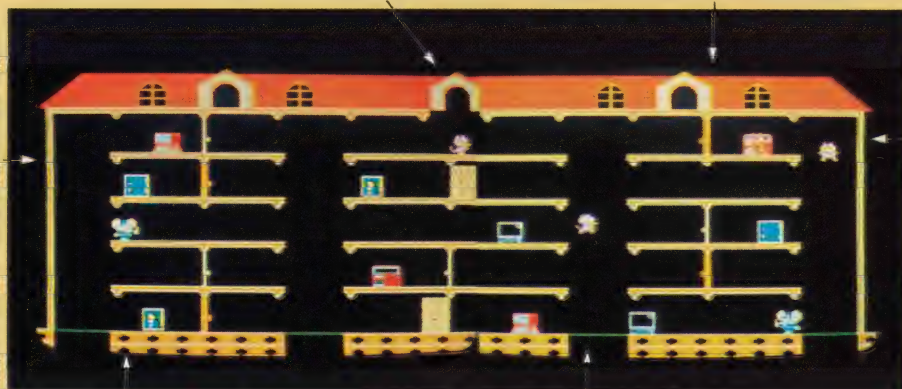
礼儀(れいぎ)も学ぼう。開いているドアは必ず閉めて去っていくのだよ。もっと後の面になって、それによって助かっちゃった！ なんてこともあるんぞ、ときどき。

なにかと基本がいっぱいの第1面。はりきっていってみよう。

パワードアで飛ばされたネコちゃんたちは、上部中央の入り口から入場なさいますので→

5階にあるパワードアを利用して、もう一回ブッ飛ばしちゃいましょう！ ああ、快感。

比較的高価な(高得点)物品が多いのが左画面。ちゃんと同じ物品を連続して取るよーにね。

スタート直後必ず、5階のラジカセに隠れたニャームコを狙うこと。1,000点は君のもの。

ミューキーズたちは、自分の(マッピーの)つねに背後に置くよう心がけるのだよ初心者は。

このあたりのテレビやパソコンは安易に取っちゃだめ。ニャームコ来物品(!?)を待とう！

技はこうやって使え!

両サイドにある2つのトランポリンをどう使うか？ がやはり決め手ですね。

へへへん2面なんか……ちょろいぜ。第1面と第2面の物品の配置はまったく同じ。ドアの位置少々と、トランポリンの数が変わっただけだから、戦術は第1面とそうたいして変わらないはずだ。

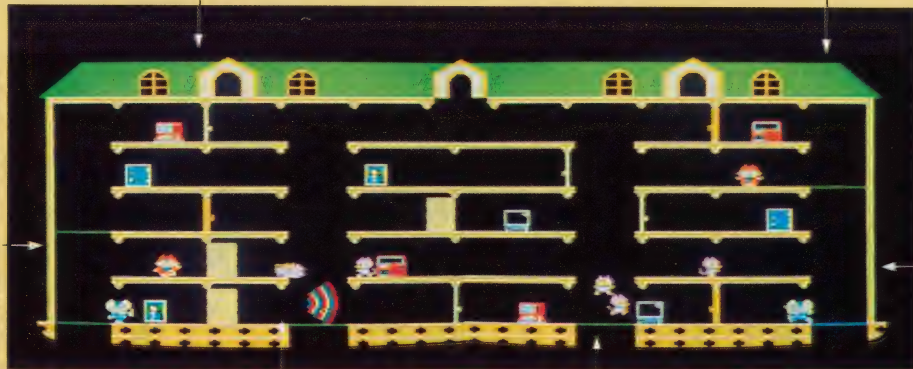
ただ注意が必要なのは、2ヵ所のジャンプと中では開かないドア。右から2番目の上下の通路のところだ。まあ、そんなに気にはならないんだけど、一応ゆーときます。

筆者の好みとしては、左端3段目と右端2段目のトランポリンは真っ先に破いてしまう、というのが好きなんだが、いいえそんなことはない！　という人もいらっしゃるようで、そこんところはみなさんの個性で決定してちょ。

ニャームコ屋敷の左側では右開きのドア、右側では左開きのドアを重要視しておくよーに。

この下から3段目のトランポリンもねー、早めに取り除いちゃったほうがいいよ、たぶん。

2段重ねのトランポリンの上段は、やはり早いうちに破いたほうがいいのではないかなー。

第2面スタート時、安易にパワードアを使うなかれ。冷静に待って2段目をすりぬけろ！

寝ているミューキーズちゃんには罪はない。そのためにも、不必要なドアを閉めとくこと。

第2面開始からの5秒間が勝負だ。5秒後には3匹のミューキーズが集まってしまうぞ。

ラウンド3

やはりボーナスとはいいもんだ。ねえお父さん!! あ、こりゃ失敬、失敬!?

ボーナスラウンドというから、ボーナス面のことだな、つまり。片っぱしから15個の風船を割っていくのだ。赤い風船15個と最後に出てくるニャームコ風船1個、そのすべての風船を割ると、10,000点のボーナスが与えられるのだ。

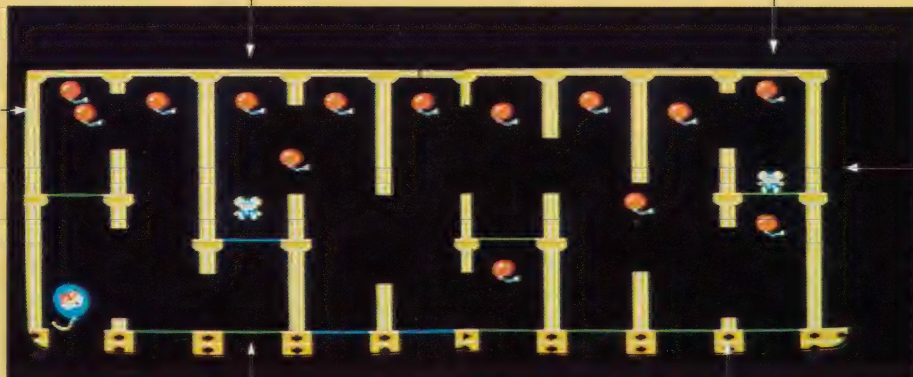
ボク、この風船全部割ったことないんだけど……みたいな人はいないだろうね!?　コツさえつかめば、とても簡単なんだから、この記事をよーくよーく読んで、コンスタントに10,000点をいただくようにしなさいよ。

その秘訣は、なんといっても、必殺〝横っ飛びトランポリン破り！〞の一技につきるだろう。早く会得(えとく)してちょーだいね。

不要になったトランポリンは横っ飛びで即座に消し去るのがゴルゴ13の掟だったりする!?

早くトランポリンを破るために、必殺技がある。〝横っ飛び〞である。右(左)移動ボタンを、↘

最後の1個っ！　というとこで、これまた必殺技があるんだけどそれは7面で説明します。

壁に向かって押し続ける。するとす早くジャンプができてすぐトランポリンが破れるのだ。

あ、1個取りそこねたっ！　というときは、あわてず戻ろう。1個のミスなら間に合うぞ。

こういう所は、時間の無駄をさけるために、低空飛行を心がけるよーにね。小さく飛ぶの。

ラウ4ンド

6階も登場！　ここで生かせ君の実力 第4面は、高得点への道しるべだよ〜。

うーん、ぼちぼち……4面目である。廊下が長くなった分だけ、だんだんとむずかしくなってきているぞ。1、2面と大きくちがう点は、廊下の途中にトランポリンがあるところだね。全部で3ヵ所。むずかしくなってきてるんだけど、この面あたりから、腕の見せどころだよーん、という感じだぞい。

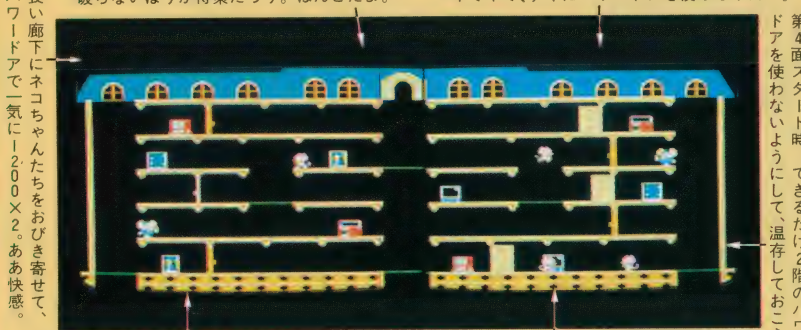
あ、そうそう、それからこの面からは、屋根裏部屋というか屋上というか、いわゆる6階にあたる部分も、ピョコンピョコン走れるようになるんだね。窓の向こうを、見え隠れしながら走るマッピーを見るというのも、なかなか風情があるもんだなあ……、と、感傷にひたれる第4面でありますよ。

戦術としましては、まあとにかく、物品を安いものの順番で取っていく——それだけでして、またその手順もまだまだそんなには、むずかしくないはずだよ。屋根裏の通路を忘れるな!! をスローガンにかかげて、めざせスコアー1億点、と大きな節目である、らうんどフォーの説明文でしたあ。

戦術としては、中央4段目のトランポリンは破らないほうが得策だろう。ほんとだよ。

屋根裏通路を有効に生かそう！　あ、そこのキミキミ、すぐにパワードアを使っちゃだめ。

長い廊下にネコちゃんたちをおびき寄せて、パワードアで一気に1200×2。ああ快感。

第4面スタート時、できるだけ2階のパワードアを使わないようにして、温存しておこう。

パワードアの配置を見ると、まだまだ第4面は簡単なんだなー、というのがわかるはずだ。

長い廊下だ。標準マッピー速度で走りきるのに、約3秒かかってしまうのココロだあーっ。

ラウ5ンド

第5面だよーん。第4面とすこしばかりドアの位置がちがうよ〜ん。ごめん。

第5面だ……ゴメン。シャレだ。物品の位置が4面と同じなのは見ての通りだすな。ドアの配置がちょいとチャウの。特に、パワードアが2、4階になったために、1階と5階に長〜〜い廊下ができちまうわけ。はさみうちになってしまう可能性が28%ふえた、そんなところかな(!?)。

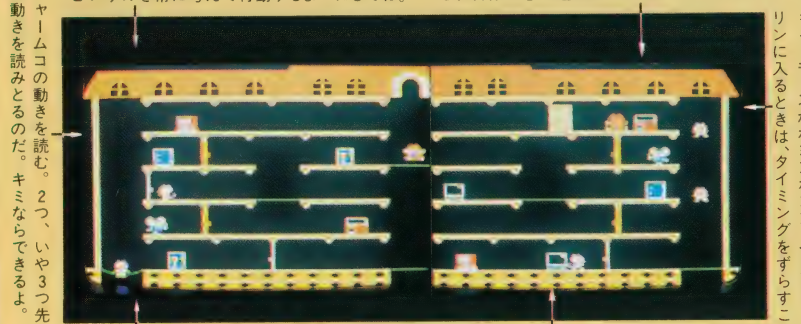
でも、まだまだ余裕よ、余裕。十分、物品を順番通りに取っていけますからに。すこしずつきびしくなっては来ているものの、その逆境に負けちゃあだめだぜ。ここは一発、男の子(女の子もいるかな?)。勇気を出して、物品順番と戦うのだ。負けるなよ。筆者もできるだけがんばるから、キミもがんばれ。

この面ぐらいから、〝ドア技〟が必要になってくるかもしれないな。ドアを、ヴォエーンと開けっぴろげてネコちゃんどもを気絶させる技だ。もんどりうったネコちゃんどもは、約4秒寝こんでしまい、その間は、マッピーくんそこんところを、スーイと通りぬけることができるんだよ。習得しなさいよ、ぜひ。

今、画面内に何匹のミューキーズが見えるかというのを常に考えて行動するよーにしてね。

ベチャッとつぶれたニャームコ。こーゆーのを、自分の思い通りにできないといけない。

ニャームコの動きを読む。2つ、いや3つ先の動きを読みとるのだ。キミならできるよ。

ミューキーズがポヨンポヨンしてるトランポリンに入るときは、タイミングをずらすこと。

ニャームコ屋敷第5面左側は廊下の端に物品が置いてあるので比較的問題は少ないでしょ。

この長い廊下の真ん中にあるテレビを、どう拾うか？　これが今一番HOTな話題なのだ。

物品は同じ物を順番に取るこれが高得点のヒケツだ！

ニャームコ屋敷の物品は2個ずつ5種類の全部で10コ。同じ種類の物品は、それぞれツガイで、実は赤い糸で結ばれているのだ。

たとえば、まず最初にラジカセを取る。そうすると、それとツガイのラジカセは「まあ！」と言うかどうかはしらないが、突然点滅を始めるのだ。そしてマッピーが、他の物品に浮気せずに、その点滅しているラジカセを次に拾ったりすると、「きゃ！」と言うかどうかは知らないが、その物品の得点のなんと2倍が加算されるのだ。

以下、それを繰り返していけば、3、4、5、6倍というふうに倍率がふえていくのだ。けれど、途中で一度でもツガイ関係の順番がくずれたら、倍率は最後の6倍にはならないのである。美談ですねえ。

ラウ6ンド ♪緑の岡の緑の屋根♪の第6面。4、5面とあんまり変化はないんですう。ハイ。

第6面である……あーんまり変化ないのよねー第5面と。物品は同じ位置だし、あ、ドアがちょっといじわるく配置されてるぐらいか。ファミコンのメモリ少ないからなあ、これでもたいしたもんなんだろうなあ、の面である。すこーし、ほんのちょっぴりむずかしさは増してきてるんだけど、実はこの面、頭を働かせれば、高得点が狙える面なんだよーん。なぜか？　5階に向かいあって2つのパワードアがあるでしょ。これでネコちゃんたちを狙い撃ちに、できるんだじょ。どーするかって？　まずは、下の方のパワードアでニャームコとミューキーズをブッ飛ばしちゃうでしょ、そうして、大急ぎで5階に昇ってスタンバイ、中央上の出口から団体さんが出てきたところでまたパワードア、そして、その繰り返しで、もういっちょパワードア。どうです。一挙に数千点ですよ、数千点。まあ、トライしてみてください。かなりの高度テクニックであります。

という、第6面でした。

ミューキーズちゃんたちの動きも、ここいらあたりではかなり早くなってるので注意注意。

上下の通路からは開けられないドアがひとつ。ここはひとつ、屋根裏通路でも使ってみよう。

こっちの5階にもパワードア。天は……ではなくて、ナムコは我に二物を与えたのだ！

5階にあるパワードア。一発必中火の用心、ニャームコたちをブッ飛ばしてビョーン！

キミ！　まだ基礎技術実行してます？　ドアは、ひまがあったら閉めること！　これです。

第5面とはドアの向き、開く方向が逆になっている。これで、すこし事情は変わってきます。

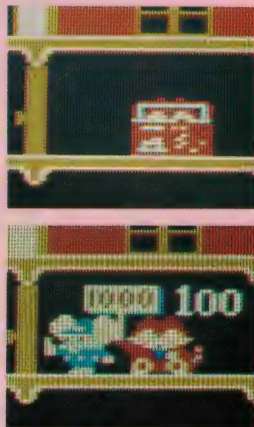
ニャームコの物品隠れ このすきにGO! で1,000点だ

わ、わたしはシャイで純粋なニャームコが好きだ。このコラムをニャームコに捧げる、よん。

ニャームコの趣味のひとつに、物品に2秒間隠れる、というのがある。フッと気が向いたときに、近所の物品のうしろに隠れてしまうのだ。その間2秒間、ニャームコも、ホッとしてしまうのだろう。その短い間、マッピーをつかまえることを忘れてしまうのだ。

そしてさらに、そのニャームコが安心しきって隠れている物品をマッピーがヒョイと取ってしまうと、ニャームコは大いに反省してか、1000点差し上げます！　と、プラカードを持って点数贈呈の自己申告をしてしまうのであった。

ああ、ニャームコよ。わ、わたしは、そういうおまえが好きだ。

と、ゆーよーなこともあるので上手に活用するよーに。

ラウ7ンド ホヨヨ！　2回目のボーナスラウンドですよお父さん。ほれボーナスですよ。

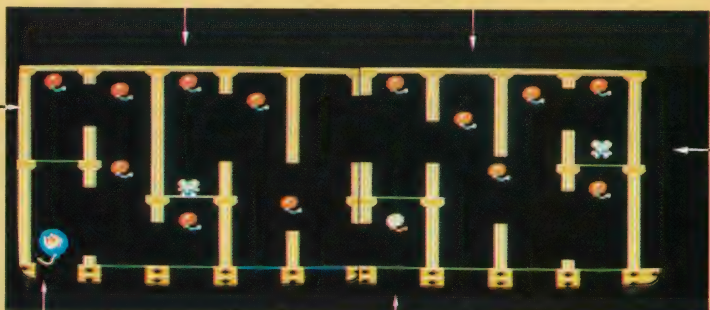
2度目のボーナスは、第7面目にやってくる。いいなあ……とは、素直な気持ち。

ここでも〝必殺横っ飛びトランポリン破り！〟で乗り切るのだ。トランポリンのすぐ上で横っ飛びするのがコツだかんね。超低空飛行もよろしく。

それじゃあ、ここで、第3面で予告したNEW必殺技を伝授、伝授。一番左端の上にある1個の風船、種も仕掛けもございませんが、実はちょっとおもしろい趣向があるんです。第7面もまさに終わらんとするところ、左端上の赤いの1個とニャームコ風船が残った場合で、赤い風船を割らずに、先に下側のニャームコ風船を割ってしまうのですね。すると、あら不思議、ニャームコ風船から出て来たニャームコが、赤い風船に向かって一直線！　なんと赤い風船を割ってしまうのであーりましたー。もちろんこの作業、音楽が流れている間に済まさないとだめなんでありますが、操作ミスなどして、あっ時間がないというときに、ちょっと有効になってくるんですよ。

落ちついて、そう落ちついて……自分さえ見失わなければ、きっとうまくいくさね。

テクニック的には、第3面とほとんど同じでよろしいようです。確実に割っていこうぜ。

左角の赤い風船を、ぜひニャームコ風船で！　どうぞ、ぜひ一度お試しを。店主敬白。

横っ飛びするときの、マッピーくんのホエーホエーッというような姿を見るのが心地よい。

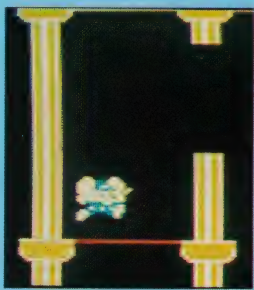
2回の失敗ぐらいなら、なんとかなるはずだ。10,000円あ、いや10,000点は大きいよーん。

あーっ、1個白い風船がある。キミのファミコンでも上手にPAUSEすると出て来ますよ。

ボーナス面での簡単なテクニック 横っ飛び！

キ、キミにはこの写真が見、見えるかっ！　見える？　よかった。何度もお話しているように、余計なトランポリンは早めに処理処理。

写真では左側の壁面に向かってポヨンポヨンとジャンプをしているところだ。時間短縮に最適です。

ラウ**8**ンド

ベルと手すり登場。マッピーも佳境に。中盤戦は忍耐力と貪欲さで勝負だす！

う～ん……ここまで来たかの第8面である。この面からは新しい武器が使えるんだぜい。その名もベル、鐘です鐘。ベルを利用して高得点じゃ！

廊下はぐっと短くなって、まずはひと安心だ。でも一、相手方の動きはますます早まっていくばかり。アクションゲームの神髄である。てきぱきと動きましょ、動かしましょ、左手の親指を。

この面のポイントは、誰がなんと言おうと、中央の2段重ねトランポリンと、左側に集中したパワードア3つである。これは、すごい変化じゃないかっと言おうとしたんだけど、物品の配列は第1面なんかと同じなんですよねー、これがまた。でもね、攻め方は、ぜんぜん最初の方の面とはちがいますからね、まちがえちゃいけませんぞ。相手は早い。ベルも味方についてくれた。ここですよここ！　得点をかせいでおかないとね。〝HURRY〟タイムもすぐ来ちゃうしね。しかし、まだ順番守って物品を取っていくことも十分可能だからね。ファイトだ！

パワードアが左半面に3つある。そのすべてを使いきってから次の面に進むのですよ。

ほれ、初心者のキミ、むずかしくなってきただろ。スタート時にやられないようにしろよ。

わたしは、この手すりが好きだ。マッピー屋敷は安全設計になっているんだよ～ん。

筆者の立場としてはですねえ、ベル一個で、2000点以上は、取ってもらいたいですよ。

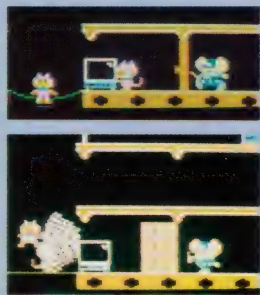
左面の廊下は、2段目がポイントだ。その2階を利用して、状況を有利に持っていこうぜ。

最初から4匹のミューキーズちゃんたちが、相手なのだ。ええい、落ちつきのないネコめ。

パワードアは有効に使うべし！

ネエ、ちょっと、編集デスクのMさん？　有効に使うべしってさあ、ニャームコが衝撃波にひっかかってないよー！　え、もうちょっと先にいるの、それは失礼しました。

おなじみパワードアの衝撃波、ミューキーズのうち1匹かかると200点、2匹で400点、3匹で800点とふえていく。それからニャームコ自体は、この波にのまれると、200点の得点になるのだが、それと同時に得点が2倍になってしまうのだった！　お得な2倍ですぞー。だから、ニャームコを含めた大家族ごと、全部ブッ飛ばしちゃうっていうのがとてもいいみたいですよ。まるで、洗剤の金銀パールプレゼントみたいな感じで、そこはかとなくリッチで満たされた感触にひたれるのです。

ラウ**9**ンド

パワードアがあっち向いたりこっちを見たり。ここはひとつがまんの第9面。

フムフム、なーるほど……の第9面でごわす。みんな余裕でここまで来たかい？　なに、マッピーが、あと1人しかいないって？　ぬああああにをやってるんだね、そんなマッピープレイヤーに育てあげた憶えはないぞ、筆者は。厳しいよーだが、そーいった人は、すぐさまリセットボタンを押して、もう一度最初、そう第1面からやりなおしなさい！　でないと怒りますよ――というのはウソです。真っ赤なウソ、本気にしないでちょーだいね。日本は個人の自由が許されている国なんです。

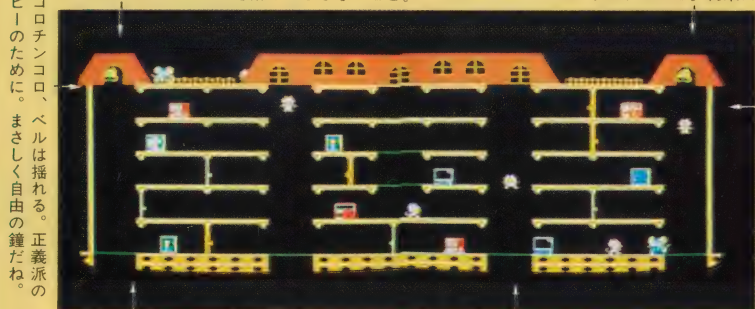
第9面のポイントはやはりニャームコ屋敷の両サイドを向いているパワードア、とりわけ右サイドのパワードアではないかと思う。ベルとパワードアとの波状攻撃にキミの灰色の脳細胞が加われば、鬼に金棒、石ケンはカネボウ、驚異の三身一体の総攻撃が可能になるだろうて。キミならできるよ、きっと。

それにしても、屋上の手すりは何て美しいフォルムをしているのだろうか？　いとおかし。

チンコロチンコロ、ベルは揺れる。正義派のマッピーのために。まさしく自由の鐘だね。

屋上を駆けぬけるのは気持ちがいいものだがむやみやたらにベルを落っことさないこと。

ベルを使うときには、ずえーったいにニャームコをからめるようにすること。約束だよ。

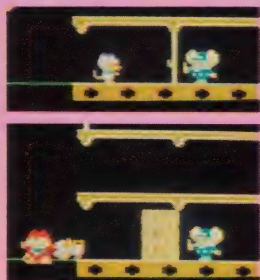
ニャームコは、ベルの通路に長居をしない。ワンチャンスを逃したら、だめなのよ～ん。

2階の一番端の通路に面したドア。これに気を付けるよーに。開けといた方がいいと思う。

あ、す早いぞ。まるでカール・ルイスのような鋭い出足を見せるミューキーズたちの動作！

ドア技その1　待ちかまえて眠らせる

この世で大事なことは、タイミングにC調編集者に無責任、と、昔植木等サンがおっしゃっておりました。この技は、それにピッタリフィットの超大技なのです。

ドア技その1、名付けて〝普通のドアでぶっ飛ばせ！〟。

ドアの扉が開く方に敵方がいる。ドアをはさんで反対側にはマッピーがいる。ほーれ、だんだんドアに近づいてきたぞ。そして、今まさに敵さんがドアの直前に来たとき、反対側からホラヨッのかけ声と共にドアを開けてやると、あわれ敵さんは、ピロ～ンと悶絶、息絶えて――と死にやしませんが、しばらくご休憩してくれますのでその間に横をスルリとぬけて逃げちゃう！　これですよ。得点も50点くれますので、お得です。

ラウ10ンド とうとう第10面、キリがいい。特徴はパワードアがすべて右開きということ。

へんなの……やけくそとも思えるパワードアオール右開きの第10面。しかし、こうまでテッテイさせるとすっきりするんでですよね。ええ、攻め方も。

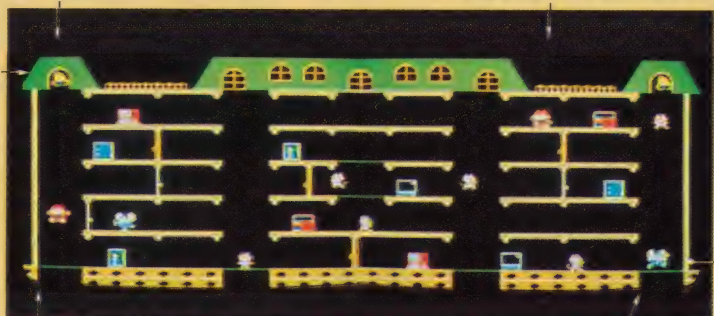
つまり、パワードアによる集中砲火を念頭に考えるとき、ネコちゃんたちを右側に寄せておいては、ピロロロロ、また寄せておいてはピロロロロ。この攻撃法でいってみよー。慣れると、そのピロロロロ攻撃のあい間に、物品を系統立てて取っていける。ちゃんと取れるんだよ～ん。さらに極め付きのベルが2個もあったりするから、こりゃあ極高得点が望めそうでしょ。千里の道も一歩から、こういった地道な努力が、未来の〝THE KING OF MAPPY″を生む!!〝1億点プレイヤー″を誕生させるきっかけとなり、ひいては、アジアのいや全世界の――と話は大きくなるばかりですねえ。すいません、どーも。

この面でも、物品の位置は変わってません。もう、寝てても、目をつぶってても、何がどこにあるかがわかってしまうような、そんな気もするこの頃です。

ニャームコをどのように誘導するか！　それこそ極意だ！　という人が多い気もします。

ニャームコに合わせてマッピーを操作する。それこそ太極拳の教えにも通じる操作法だぞ。

ベルでニャームコをやっつけると1000点で、ミューキーズたちはそれぞれ300点ずつだよ。

次の面はボーナス面だ。ここはひとつ安全に。明日のために無茶はやめて次面につなぐのだ。

いやあ、ミューキーちゃん、かわいいわねえ。幼稚園の入園式にでも行くのかしら!?

武者人形のようにいさましいマッピーくん。故三波伸介サンをほうふつさせるニャームコ。

ラウ11ンド 三度(みたび)ボーナス面ですよ、お母さんたち。ここでもきちんと10,000点堅持ですよ。

いやあ、またボーナス面ですな。秘技横っ飛びと、最後の赤い風船はニャームコ風船を利用して割る技を会得しているキミにとっては、この第11面なんか赤子の手をひねひねしちゃうぐらい簡単なはずだね。イージーケアレスミスさえなければ、パーフェクトまちがいなしだよ。

しかし、こう完璧を極めてしまうとおもしろくないねえ、なんて声も聞くことがあるが、それは誤りなんだよ～ん。完璧の次に来るもの、それは〝芸術″ですよ、〝芸術″。我々、筆者連中がマッピーのボーナスラウンドをプレイするときには、バックに流れる音楽――ハイカラな言い方をすればBGMとかいうのを、いかにうまく風船の割り方を調節して最後まで流すか！　とゆーことを目標にしているのだ。

最後のフレーズ〝チャンチャチャンチャチャンチャン、ピ″の〝ピ″をちゃあんと聞いてなおかつパーフェクトを狙う。これですよこれ。まあ、暇が腐るほどありましたら、死ぬまでに1回やってみてください。

この面では、〝ニャームコ風船による最後の赤い風船割り作戦″が必要であろうと思われる。

ここんとこだけ、チョイト複雑。でも右から上から取っていけばいいんだよ～ん。簡単。

突然で恐縮してますが『五つの赤い風船』つう歌い手さんグループもありましたねえ!?!?!?

第11面では、1回のチョンボでパーフェクトを逃しかねないから、慎重に慎重を重ねて。

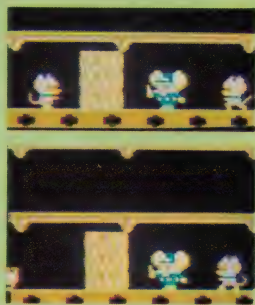
BGMを最後まで聞き終えたのちのパーフェクトスコア。くーっ、生ビールにも似た感覚だ。

勇み足――とゆーか勇みジャンプで、あわれマッピー墜落！　にはならないようにしてよ。

ドア技その2 はさまれたときドアをバタバタ

今日出しなにウチの孫が、台所のドアをバタバタ開けたり閉めたりしておりまして、何をしとんのかいなあと思いましたら、ウチワの替わりやそうで……じゃ、最初のお父さん来てもらいまひょー。

あ、関係ない話でした。話を戻しましょう。パワードアではない普通のドアも立派な武器になるんですよ。前にもお話したよーに、ネコちゃんたちを気絶させるのに使うわけだが、まあそれの応用編みたいなことを申します、のだ。

写真は、マッピーくんの目の前の敵をフツーのドアで気絶させたところ。タイミングが合えば、ポヨンと倒れちゃう。その後、背後から魔の手が、どうする？　ちゃあんと背後の敵も倒せるのだよ。開いているドアから0～1㎜(画面上で)のところにマッピーを位置させ、おもむろにドアを閉める！と、マッピーの体当たりにより、やっこさんバタンキュー。マッピー体当たり作戦も自分の技にしよう。

天下無敵の御先祖さま、これが出たらもうたいへん！

ひとつの面で長い間ねばっていると、〝HURRY″が飛んできてミューキーちゃんが増えるのは、みなさん周知の事実。そのあと、まだずーっとねばってると、〝HURRY″が再び出て、その後中央上の入場口から厚みを持った円板状のネコの御先祖さまがスイーッと降りてくる。このご先祖様、天下無敵。もし出くわしたらもう祈るしかない。

ラウ12ンド 窓もふえたし、おとし穴なんかもある。豪華、複雑、ストラテジーの第12面！

もうすぐ1ターンが終了するかな？……ということを占う第12面である。ご存じの通り、このマッピーは15面で構成されていて、そのアトということになると、また再び、高速モードに入った第1面に戻るということであります。そして、その1面に戻れるかどーか、ということに関して非常に重要な鍵を握っているのが、この12面目。ちょっと複雑でっせ

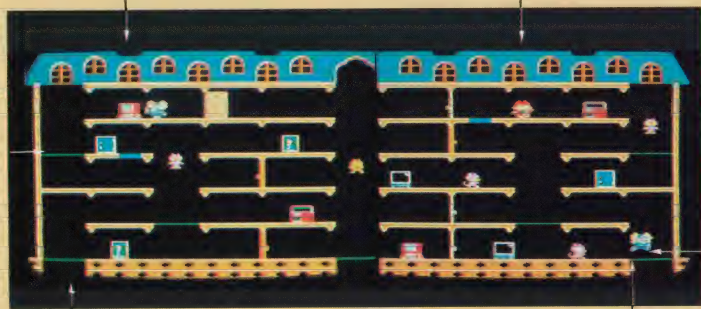
まず気が付くのは、屋根裏通路が3ヵ所になったこと。ついでに、中央入り口は拡張工事なんか施してあったりして。広びろとしてますな。

肝腎要(かんじんかなめ)の敵さんの攻撃も執拗になってきておりまして、第12面のゲームスタートのときなどは、1秒間〝ポケッ〟としているだけで袋のネズミになっちゃう。ほんと、袋のマッピーッ！　という感じだよ。

でもねえ新しい味方(時には敵になることもあるけど)が、加勢してくれるのだ。ちょっと地味だが、古代、遠くは石器時代からの人類の知恵、その名も、〝おとし穴〟だったのだーっ！　紹介は派手ですな。

この面ぐらいになると、もう物品の順番なんかかまっていられなくなるかもしれませんな。

この面の敵さんの〝ツメ〟はとても早いから、迅速に、敏速に動きなさいよ、ねえあんた。

おとし穴は2ヵ所。もちろんネコちゃんたちのための罠なんだけど自分が落ちてもアウト。

ゲーム開始後すぐ右に行き、1回のジャンプですぐ左に行ってトランポリンに行くのだ！

4段目のトランポリンをポヨンポヨンしすぎて、やぶいてしまわないようにしませう。

なんでもいい、とにかくこの面が始まる瞬間には右移動のボタンを押していること！

ベルはカネ(スコア)につながる超兵器

第8、9、10面では、両サイドの上下通路の上に、チンコロチンコロとベルが揺れている。このベル、何を隠そう、ベルなんだが、このベルの上をマッピーくんが通ると、熟れたザクロのよーに、ポトリと落ちる。で、もしその落下軌跡上にニャームコやミューキーズがいたならば、スペシャルポイントがいただけるのだ。

ニャームコなら1,000点、ミューキーズは1匹300点。まとめて、めんどうを見ると、いっぱい点がもらえるんだよ～ん。

ラウ13ンド ナント不吉な13面だ。ワナワナワナ！と、それほどのことはないですけども。

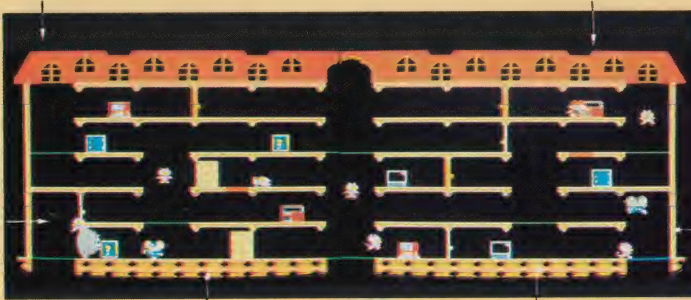
西洋の国々では13という数字は、とても忌(い)みきらわれているようで、ホテルなどには絶対に13号室などというものはないのです……と、またまた関係ないことからの導入となっちゃいまして、すいません。

しかし、全然関係ないこともないこともないぞ。西洋事情と反比例して、この第13面、第12面よりもすこしだけ相手側の出足が鈍くなっているのだ。12面では、いやおうなしに、右に進みなさいというゲームスタート時の命令も解除。ゲームスタートに、余裕が生まれているのです。わかるう？　また百聞は一見にしかず、やってみなさい。ほら、ちょっと最初のやっこさん(ネコたち)の動きがちがうでしょ？しかし敵の動きに鋭さが欠けた分だけ、屋敷内構成はグジャグジャになっているのでした。なんといっても、右側4段目の中央のドア！　おまえだよおまえ。なんて悪い方向に向いてるんだっ、ねえ。

パワードアもナスのヘタもあったもんじゃない。とにかく先の面へ進むことを最優先で考えようね

憎い！2階端のドア！　こいつも外側から開かないようになっている。本当に卑怯だわ。

各トランポリンともストローク(高さ)が小さいので、ミューキーズにつかまらないように。

ラジカセに滞在していたニャームコと入れちがいでラジカセを取るタイミングがコツ！

このトランポリンを3回ジャンプして、おとし穴のところへ、というのが一番安全な作戦。

おとし穴には、1匹と言わず、2匹も3匹も落としてやりませう。見てて気持ちいいすよ。

2段目のトランポリンには、たやすくたどり着けるはずだ。問題は、その後の処理である。

おとし穴にはぜひニャームコなど入れたいものだ

第12、13、14面のニューメカは、なんとおとし穴。2ヵ所ある。マッピーくんが、その上を通過したのち2秒間だけ、そこにポカンと穴があくのだ。そこにニャームコが落ちれば1,000点と自己申告ののち、1,000点が、ミューキーズは1匹あたり300点が、加算されるのだ

しかし、ニャームコは自己申告がすきなヤツだ。きっと、脱税なんて夢にも思わないだろうねえ。1000と書かれたプラカードをヒョイと掲げるところなんか、ゲバゲバ90分(古いナー)のオープニング部分を思い出してしまうんですよね。あっ余計なことでした、ハハ。

ラウ14ンド

事実上の1ターン終了面それが第14面 ネコちゃんたちの動きが復帰してるぜ。

ごくろうごくろう……ごくろうね。とりあえず、マッピーの山場をむかえた。ここまでこぎつけてきた苦労で、万感胸に迫る思いである。筆者もそうであるが、マッピープレイヤーの諸君も、うん14面だ！　と心の中で叫びながら、画面右上部の$^{R}_{14}$を見ていることだろう。悲喜コモゴモ至る、だな。

12面目と同様、ゲームスタートと同時にマッピーを右へやって、そして2段目に昇り、ロスすることなく、2段目のトランポリンを使わなくてはなんねえぞ。わがるが。

ここで、戦術が2つに分かれるのだ。まずひとつ。何が何でも、セオリー通りに、というかセオリーに近いように物品を拾っていく、という戦術。うん、確かに高得点派——ハイスコアメーカーの人にとってはこういったことが念頭にあっても不思議じゃねーわな。しかし、もうひとつの考え方もあるのだ。実は、筆者はラウンド派なのだ。わーかるかな、意味？

ぜびうすちゃん、なんかにしても、得点よりも、いかに前に進むか、前進できるかとゆーことを第一に考えるのであるよ。

だから、私は第15面のために、そして来たるべき第16面のために、ここはじっとがまんをして、この面ではあえて危ない橋を渡らないことにしているのだ。

窓はたくさんあるんだけど、ミューキーズたちは見えにくいから、気一つけなさいよ。

写真みたいにミューキーズをバラバラにしといちゃだめ。ミューキーズはかためておけ！

ミドリのおとし穴、ちゃんと使ってあげてね。せっかくおとし穴として生を享けたんだから。

とりあえず、ゲームが始まったら2階のトランポリンまで出向く。万事はそこから始まる。

おぉーっと、いじわるドアは消えてなくなっているぞ。でも油断は大敵と申しますから。

第12面と同じよーにもう最初から右方向のボタンを押しときなさい悪いこと言わないから。

ラウ15ンド

嗚呼(ああ)、感涙にむせぶ第15面。ボーナス4回目。マッピーよごくろうであった。

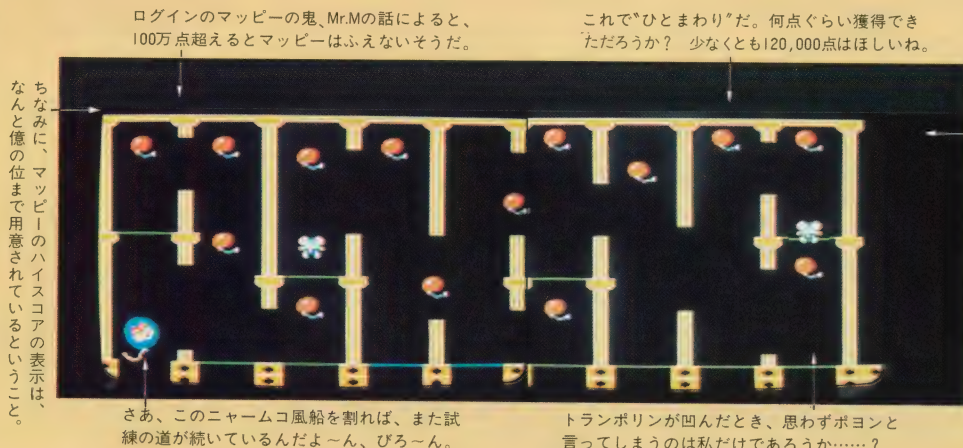
よう来たな、まあ座れ……第15面、一応、マッピーの区切りの面である。

キミ、そう今この記事をお読みのあなたである。コンスタントに15面クリア、さらには20面、30面とクリアできてるかな。できてるって？　そう、そりゃよかった。

この15面目、これも前出の必殺技を適当にちりばめて片っぱしから風船を取っていけばよろしい。1度ぐらいのミスなら、どうやら許してくれそうだぞ。まあ、ここまで来ているキミなら、ごく自然に、ナチュラルにプレーできてるだろう。

と、いうことで、いよいよスペースもなくなってきた。マッピーは、ほんとーによくできたゲームである。世間一般が、ゼビウス、ゼビウスと流されている中で、独自の個性を持って、よく健闘しているゲームだと思う。

筆者は、業務用のマッピーより、ファミリーコンピュータのマッピーの方が好きだ。家庭用テレビでみる関係からか、キャラクターが適当にボケて、暖かく見えるのだ、業務用のより。アーケードマシンはみんなまっ黒ケで、冷たくっていけやせんぜ。

ではこれで本文は終わる。マッピーファンのキミ、キミのマッピー人生に幸多からんことを願っている。さらばじゃ。

ログインのマッピーの鬼、Mr.Mの話によると、100万点超えるとマッピーはふえないそうだ。

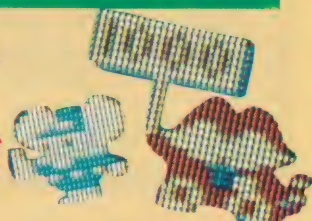
これで"ひとまわり"だ。何点ぐらい獲得できただろうか？　少なくとも120,000点はほしいね。

ちなみに、マッピーのハイスコアの表示は、なんと億の位まで用意されているということ。

高い位置に風船がある。マッピーくんはそんなに早く動けない、だからむずかしいのだ。

さあ、このニャームコ風船を割れば、また試練の道が続いているんだよ～ん、びろ～ん。

トランポリンが凹んだとき、思わずボヨンと言ってしまうのは私だけであろうか……？

そして屋敷構成は1ラウンドへ しかし、そこには驚異的な スピード地獄が待っているのだ

ゆう坊のファミコンゲームが好き

**なんとファミコンでお勉強ができる!!
ピュンピュンドカーンの
ただのゲームマシンだと思っていたのに、
カートリッジ、ポンッ、で、たちまち
英語や算数のお勉強がスタートだ。
ひえ〜い、知恵熱がでそうだぜ!!**

ポパイの英語遊び

学習ゲームは、ワードパズルA、ワードパズルB、ワードキャッチャーの3種類。

Aはなんていうこともなく、オリーブが出題する単語のスペルをつづってゆくというもの。

しかし、B、ワードキャッチャーと進むにしたがって、ゲーム性が強くなってゆくのだった。

まず、B。

オリーブが教えてくれるのは、その単語の長さだけ。つまり、4文字の単語なら、マス目が4つ示される。

こんなの、どんな単語か、わからない。そこで、適当なアルファベットの下にポパイを動かし、ボタンを押す。その文字が単語のなかにあったら、ピロピロポンで、そのマス目がひらく。

「う〜ん、そっか、3文字めがAか」

で、また違うアルファベットを選びボタンを押す。ブー。

間違うと、ブルートがパンチボールをたたき、そのたびにスイーピーが左へ移動。いちばん左までいくと、あわれスイーピーは落ちてしまう。

「じゃあ、今度はP」。ブー。

「んー、B!」。ピロピロポーン♪

また、3種類めのワードキャッチャーは、オリーブがアルファベットをまき散らし、出題されている単語に必要な文字だけを選んで拾ってゆくというゲーム。これには2人用があり、2人でやると、欲しい文字をうばいあったり、けっこう燃えるっ!

⬆「ポパイ」に似ているけどちがうのは、これが「英語遊び」であることですかねえ。

⬆「ポパイ」の3面のようだが、この場合、スペル通りにアルファベットを拾うのだ。

ドンキーコングJR.の算数遊び

これってホント、小学校低学年の子には、もってこいのソフトです。

マジに、計算能力がついちゃいます。

ゲーム方法は、パパのドンキーコングが、ある数を(+67、−27などランダムに)出すので、ジュニアを動かし、数字や計算記号をとりながら、その数にするというもの。

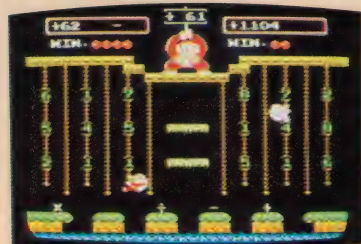
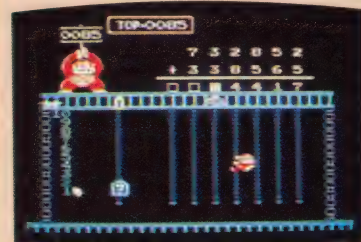
たとえば、まず「6」をとって、つぎに「+」、そして「3」をとると、答えの表示部分に「9」が。さらに、「×」をとって「7」をとると、今度は「63」に。出題が「67」ならば、このあと「+」「4」をとれば、いっちょあがり。

という、たわいもないものだけど、じつはこれ、2人で遊べるんですねー。

当然、先に出題の数にしたほうが勝ちで、負けたほうのジュニアは、もがきながらドボンと水中に落ちます。

ところで、子供って、負けると、とてもくやしい(なにも子供に限らないけど)。なんとか、勝ちたい!

でもゲームの性質上、たし算だけでやるより、かけ算やわり算をつかったほうが、ずえったい有利。

もう子供は必死です。ゲームに勝つために、必死で「九九(くく)」を覚えはじめます。

⬆2プレイヤーで、いっしょうけんめい算数するという、驚異のゲーム。なんて忙しい。

⬆「ドンキーコングJr.」じゃありません。オヤジの命ずるままに息子は算数するのです。

**ファミコンゲームではじめて
レースものが登場したとき、感動した！
そして今、僕の家のＴＶでは
いつも車が走っている!!**

F1レース

Ｆ１レースは、説明するまでもなく、Ｆ１マシンを駆ってコースを走り抜けるレースゲームだ。なんとコースは10種類も揃えられているのだ。

考えてみると『ポールポジション』や『TX-1』などゲームセンターのレースものには相当の研究費をついやした。だから、このゲームに関しても、

「へへ、ちょろいもんだぜ」

と、いきなりレベル３に挑戦した。

音楽とともにレースが始まる。スタート地点にはボクのマシンだけ。

「楽勝だな、これは」

ギアがローであることを確かめ、アクセルをいっきに押す。スタート！

ものすごい加速性能だ。ギアをハイに切り換え、コーナーに突っ込んだ。ハンドルを押す。しかし、テールが流れ、ハンドリングが効かない。うわっ！と思った時は遅く、道路外のポールにグワシャーン！

「え？」

目が点になっている。

そのあと、すぐさまコースにもどしマシンを再び走らせたが、２度、３度とクラッシュ。１周目のゴールすら見ないうちにゲームオーバーとなってしまった。

ガラガラガラ……。

ゲームセンターで築きあげた自信が音をたててくずれさっていく。Ｆ１レースは、なんとひじょうにむつかしいゲームだったんだろーか。というわけで反省会を開く。

――敗因は、なんだと思いますか？

『まず、ひとつにですね、アクセルをはなすことなくシフトダウンのエンジンブレーキだけでヘアピンを切り抜けることが、このゲームではひじょうにむずかしいんですね。

それと、もうひとつ。ボタン式のステアリングを甘くみたことでしょう』

前者の敗因は、コーナーではスピードを落とし、タイヤを確実に道路にグリップさせるようにすれば、なんとかなるだろう。

しかし、ボタン式のハンドルだけは、これはもう慣れしかなかった。

Ｆ１マシンのハンドル(？)の特徴はボタンを押しているあいだグングンとタイヤが曲がっていき、離すと、あっという間にセンターにもどるこのである。そう、このハンドルはある角度で止めておくというマネができないのであった。しかも、やたらと恐ろしく切れるのだ。

これがどう運転に影響するかというと、ゆるやかな少し長いコーナーをまわるときも、間断なくボタンを押したり離したり、ひたすらチョンチョンするという運転技術にむすびつくわけである。このチョンチョンの操作をあやまると、コーナーに他車が走っていた場合、クラッシュということにも、なりかねない。

そして、どうやら、１周のうち、２回クラッシュしてしまうと、そのあとどうがんばっても、時間内にゴールにたどりつけない（らしい）こともわかってきた。

心を入れかえたボクは、レベル１から地道な練習をつづけ、レベル２、レベル３へと、腕を上げていった。

妙な話だが、慣れると、これほど思いどおりに動くマシンはないように思えてくる。ステアリングの反応といい、アクセルを離したときのスピードの落ち具合といい、ほとんどブレーキや、シフトダウンによるエンジンブレーキなど必要ないくらいの反応の良さである。

全10コースは、数の大きなコースほど、むずかしくなっていく。ボクはレベル１で１コースから始めて、まだ５コースまでしかたどりついていない。腕に自信のある人は、レベル３で６コースから始めて10コースまで走り抜いてみるといい。でも、10コースのゴールは遠いぞおっ！

⬆走れ！　走れ！　Ｆ1マシンはすさまじいスピードでコースを突っ走っていくのだあ！

⬆とてもじゃないが、全速力でカーブに突っこんでは、クラッシュ、と相場はきまってる。

ログイン読者のみつけた㊙テク

東京都の小畑卓也くんほかからの「Ｆ１レース」情報。なんと、「Ｆ１レース」ではマニュアルに書かれていないターボができるのだ。どうするかというと、速度を416km/h以上だせばいい。そうすると496km/hには簡単に達するし、スリップもしにくくなるという、まことにありがたいＦ１マシンになるのだ。でもむずかしいよー。コツは直線で、とにかくひたすら早く走ること！　ターボになったときの快感はすばらしいものなので、ぜひ挑戦してほしいものだ。

NO.5

シミュレーション

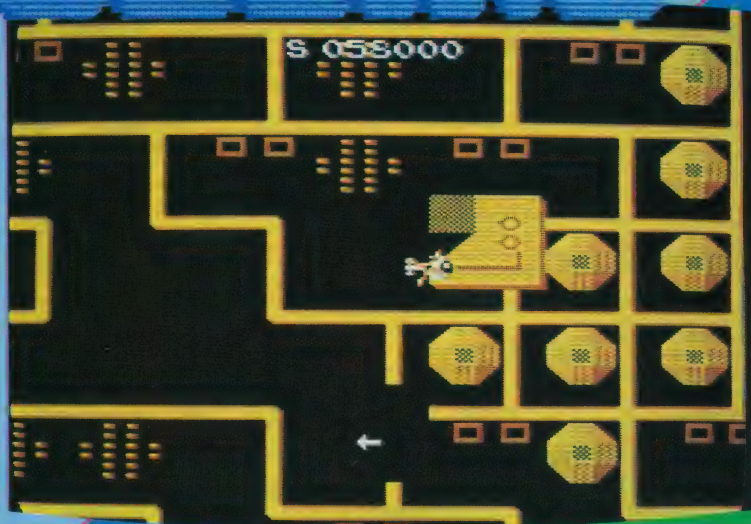
RAID ON BUNGELING BAY

バンゲリング ベイ

ファミコンゲーム初のシミュレーション的アクションゲームが〝バンゲリング ベイ〟だ。

舞台は〝ロードランナー〟とおなじバンゲリング帝国。キミの役目は、帝国のなかの中心部〝バンゲリング湾〟に空母で潜入して、最終兵器を開発している6つの秘密工場を、ヘリコプターですべて破壊することだ。

ヘリコプターは16方向に動くことができて、バルカン砲で爆撃機、レーダーなどを倒し、爆弾を投げて工場を破壊する。でも爆弾は一度に9発までしか持ち運びできないので、爆弾がなくなったら、空母に戻って補給をうけるのだ。

破壊にてまどっていると、工場の耐久力が増えて、なかなかやられないようになってしまう。また、ヘリコプターの攻撃が強力だとわかると、帝国側も急ピッチで戦艦、戦闘機などを作りだして、防戦するから大変だ。

登場するキャラクターのドット分析

ヘリコプター
16方向に飛ぶことができて、32段階の速度調整もできる心強い戦闘ヘリ。でも、操作方法はちょっと難しいから、自由自在に操るには練習が必要。

レーダー
ヘリコプターが近くにくると、戦闘機を誘導してくる。工場の生産力が強力になると、爆破しても、すぐに設置されてしまうぞ。

の王者になろう!!

戦闘機
レーダーに教えられてヘリコプターを攻撃してくる。バカなんだけど、ちょっぴり手強い敵だ。集団で攻撃することもあるぞ。

ボート
工場で製造されて、高射砲などを運ぶ水陸両用の運搬車。それほど注意する必要はないが、なかには空母に体当たりするモノもある。

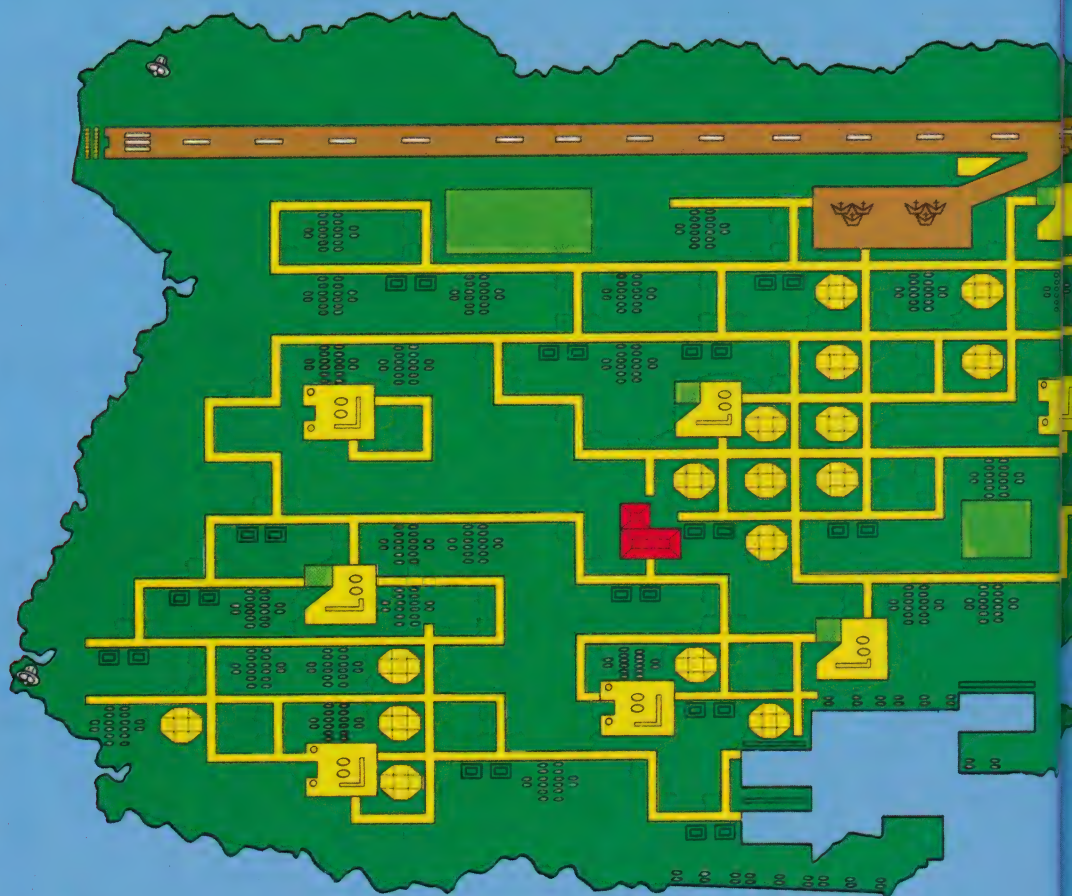
爆撃機
ヘリコプターには目もくれず、空母だけをシツコく攻撃する陰険なヒコーキ。空母が攻撃されはじめたら、すぐに戻った方がいい。

ミサイル
直進タイプの空対空ミサイルと誘導タイプの艦対空ミサイルの2種類がある。誘導ミサイルに取りつかれてしまったら、ひたすら逃げまわろう。

空母
ヘリコプターがとまると、機体を直し、爆弾を補給してくれる。一定航路で進行していて、爆撃機の攻撃をうけすぎると、沈没してしまう。

タンク
一定のコースをただ走りまわるだけの、なんのことはないツマラない敵。たまに攻撃をしかけることもあるが、まあ無視しても平気だ。

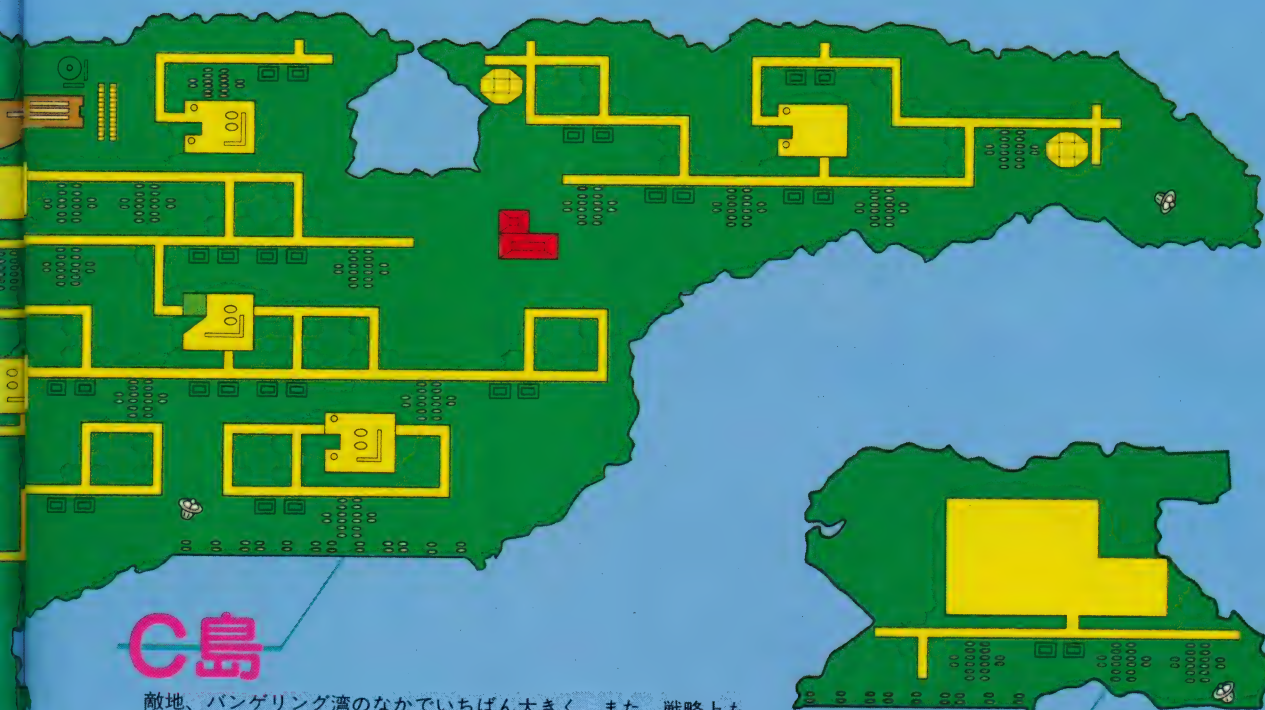
高射砲
ヘリコプターに向けて12方向に弾を撃つ、360度回転砲台。帝国が危機になると、誘導ミサイルまで撃ちはじめる。なるべく倒すようにしよう。

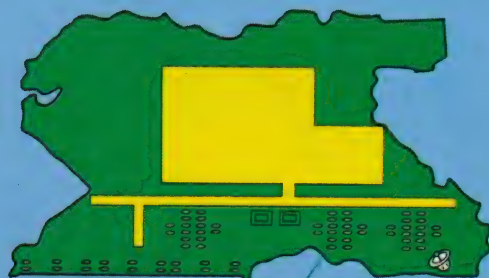
バンゲリング帝国のマップ大公開!!

A島

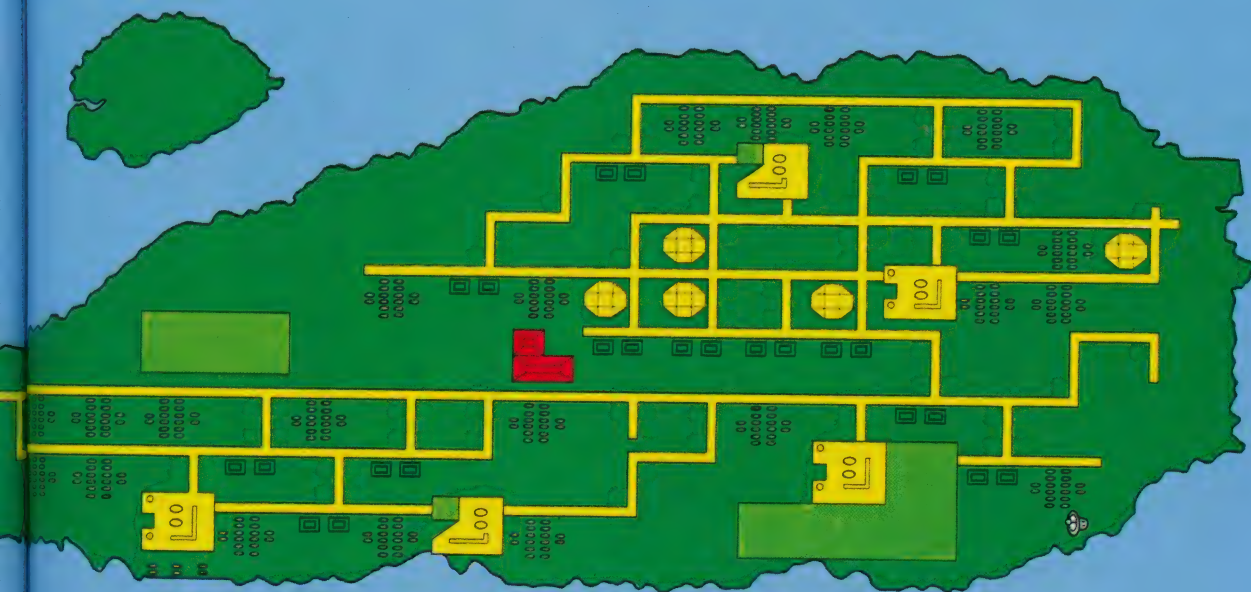
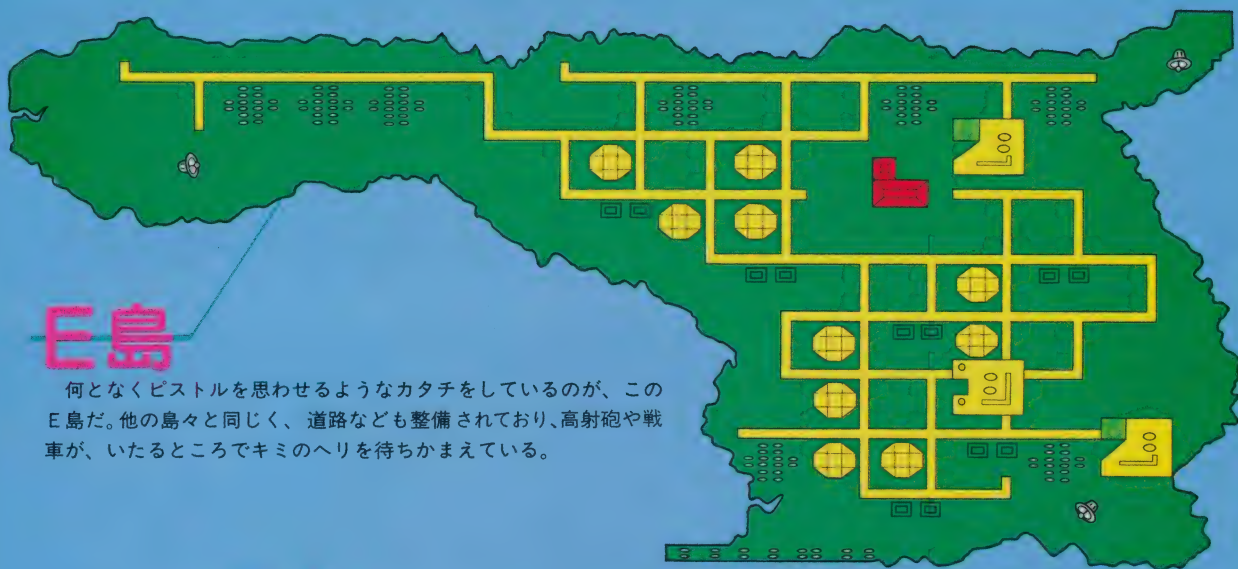
比較的小さな島で、港などもなく、戦略上それほど重要な所ではない。島のカタチが何となくD島に似ているので、まちがえないようにすること。この島の位置は、F島から上へ少し飛んだところにある。

B島

ヨコに長い島と2つの小さな島からなるのがこのB島だ。島内には道路網が整備されており、島のなかほどに秘密工場が1つある。まず、高射砲や戦車、そしてレーダーを攻撃しておけば、わりとラクに工場は壊せる。

このマップはバンゲリング帝国内の9つの島を個々に表わしたものであり、島同士の位置関係については、この通りではありません。

C島

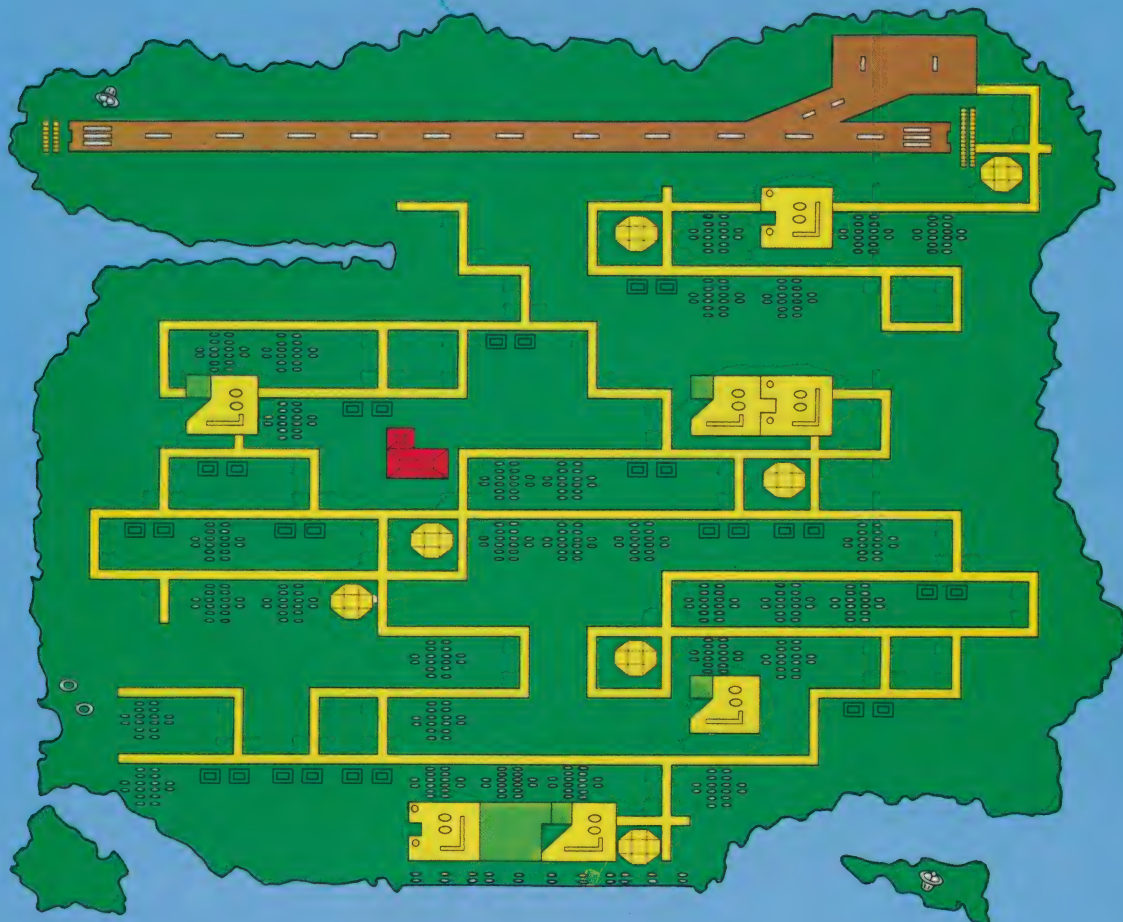
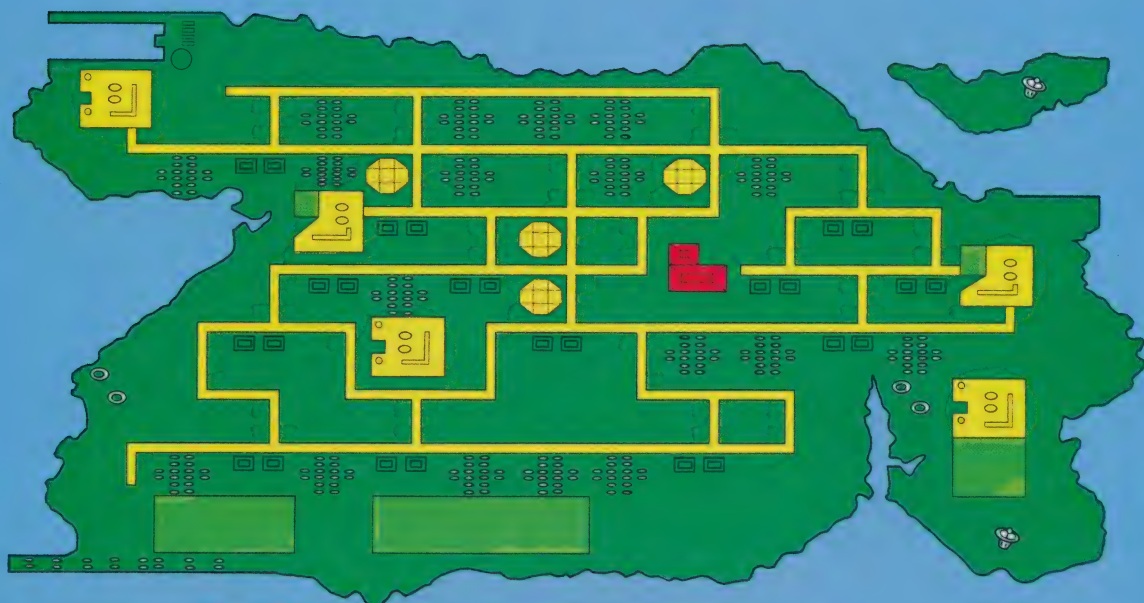
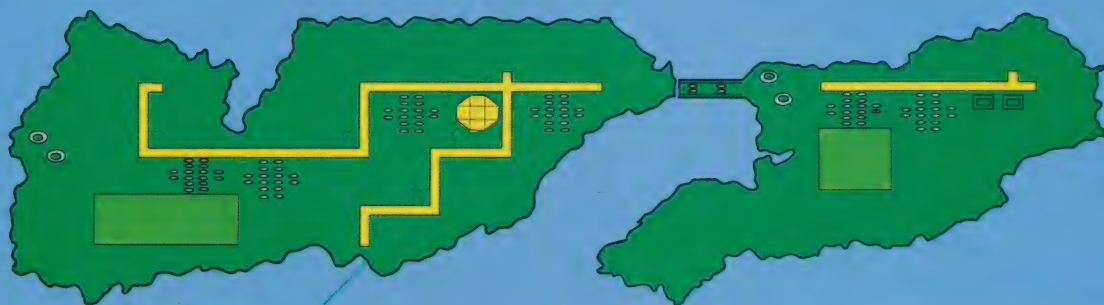
敵地、バンゲリング湾のなかでいちばん大きく、また、戦略上もっとも重要な島がこのＣ島だ。島の最上部には、敵機の飛び立つ滑走路があり、そのワキの駐機場には、あのブローダーバンドのマークが描かれている。この駐機場は、敵地でありながらどーゆーわけか、着陸すると爆弾の補給ができ、ヘリのダメージも修復されるので、うまく利用すること。そしてここには、秘密工場が２ヵ所もある。そのぶん、敵の警備もきびしいので十分気をつけよう。

D島

Ｃ島のすぐ右下に見えるのがこのＤ島だ。島のまんなかには、かなり広いグラウンドが見える。バンゲリング軍の練兵場なのだろうか。この島には、右下部分にレーダーがあるのみで、戦略的にはほとんど意味はない。

E島

何となくピストルを思わせるようなカタチをしているのが、このE島だ。他の島々と同じく、道路なども整備されており、高射砲や戦車が、いたるところでキミのヘリを待ちかまえている。

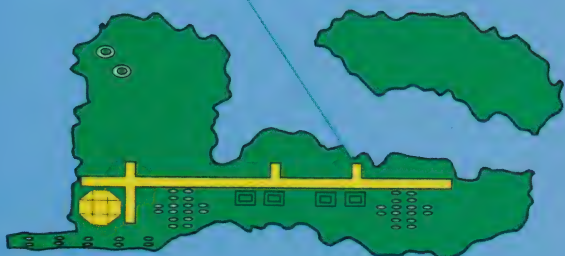
F島

それほど大きな島ではないが、滑走路を備えており、ここからも敵機が出撃する。駐機場や滑走路には、出撃準備中や離陸途中の敵機がいるので、ドッグファイトになる前にたたいておくと有利だ。ここの飛行場には着陸できないので要注意。秘密工場は１つだけだ。

G島

一見フツーの島のようだが、左上にあるのは戦艦を建造するドックだ。戦艦が出てくると戦況は苦しくなるので、必ず建造中にたたいておかなければならない。島の位置を早目に確認すること。

H島

H島は2つの小さな島を橋で連結してできた、非常に特徴のあるカタチをした島だ。攻撃するものが何もないので、戦略上あまり意味はないが、位置を憶えておけば、ヘリの航行に役立つ。B島の右下に位置している。

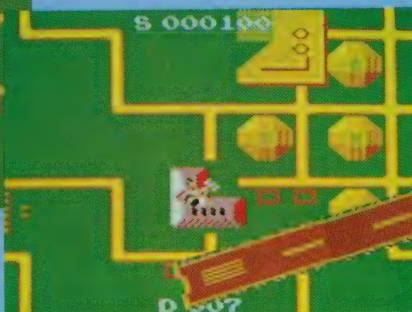
I島

L字形の島と何もない小さな島の2つから成っているのがこのI島だ。このI島には、港とヨコ1本の道路だけで攻撃目標は何もない。しかし、C島が近いためか、敵の警備艇がウヨウヨ巡回している。

観光！ バンゲリング帝国

これがバンゲリング帝国の一日。日の出前の薄光から深夜の暗闇まで、時間がたつにつれて、どんどん変化していくのだ。上の4連の写真は、帝国内I島を4段階に分けて撮影したもの。うーん、これぞゲーム観光旅行だよね。

バンゲリングベイでみごと勝利をおさめるには……

撃破

工場をみつけたら、まずまわりのレーダー、高射砲をやっつけよう。そして、敵がいなくなったところで、じっくり工場を料理するのだ。まず工場の上空で静止しよう。爆弾を落とす場所は、工場の上ならどこでもかまわない。工場は時間がたつと修復されるので、同じ工場を徹底的に攻めよう。あっちにしたり、こっちにしたりなどの、かけもち破壊はぜったいやめること。

防戦

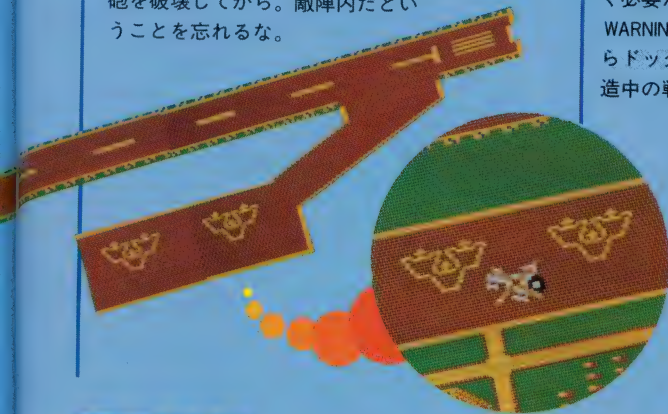
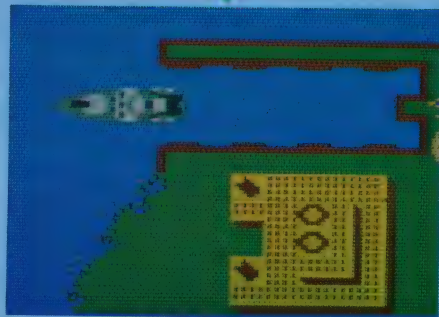
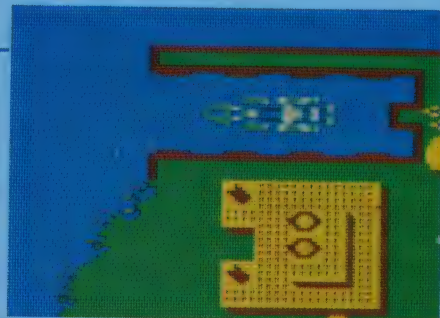
ALERTのメッセージは、母艦が攻撃されているという知らせ。たとえ工場を攻撃中であっても、親方の危機には代えられない。すぐに空母に直行しよう。もし空母が沈没してしまったら、機体をなおすことができない。つまり、バンゲリング帝国の攻撃ができなくなってしまうのだ。敵の爆撃機は、空母の上空で静止して、ねらい撃とう。やたら飛びまわっていても、ねらいは定まらない。じっくりと敵を見すえて、確実にやっつけるのだ。ぐずぐずしていると〝SUNK！″ってハメになる。〝沈まぬ先のツエ″なのだ。

死闘

ヘリコプターは、敵の攻撃をうけると、ダメージが増えていく。ダメージが50パーセントを超えてしまうと、海の色が変化する。飛行能力も減退するので、少しでもダメージをうけたら空母に戻るようにしよう。飛行コースは、なるべく敵戦闘機と離れたコースをとること。敵に追いかけられると危険。敵は前方にまわそう。一度でも空母に戻れば、機体のダメージはゼロまで修復される。じっとがまんして、なんとか空母までたどりつくのだ。

補給

爆弾は9発までしか持ち運ぶことができない。マメに補給をうけなくてはならないのだ。また空母の被爆も早く発見できるから、どんどん空母に戻るようにしよう。また爆弾の補給だけなら、ブローダーボンド飛行場と空母の近い方を利用しよう。ブローダーボンド飛行場で爆弾の供給をうけるときは、待機中の敵戦闘機と高射砲を破壊してから。敵陣内だということを忘れるな。

出航

工場の破壊にてまどると、敵は戦艦を作りはじめる。敵の戦艦はとても強力だ。鉄則、戦艦は出航前に爆撃せよ。そのためにも、戦艦を製造するドックの位置は、前もって知っておく必要がある。1回目WARNINGが表示されたらドックへ直行し、製造中の戦艦を攻撃するのがベスト。戦艦が出航したら終わりと思え。どんな状況にあっても、戦艦攻撃を優先しよう。

特攻

ダメージが100パーセントを超えてしまうと、ヘリコプターは必ず爆発する。でも、実際に爆発するまでには、まだ少しの余裕がある。どうせ墜落するのなら、ヘリコプターを誘導して、敵工場へ墜落させるようにしたい。工場へ突っこんで、少しでも工場のダメージを深くするわけ。死ぬときは、敵の工場もろとも、なのだ。

陰険あそび

2プレイヤーモードでは、1人がバンゲリング帝国の司令官となる楽しい遊び方ができる。マイクのボリュームをあげて、"ハドソン"と叫ぶと、マイクマークが現われ、さらに続けるとマイクマークが赤くなって戦闘機を呼びよせることができるのだ。誘導ミサイルも発射可能なのだぞ。

SPECIAL BONUS

工場を破壊するとフツーは5000点なのだが、ある条件が満たされて工場を破壊したときは、スペシャルボーナスのプラス5000点、計10000点が加算される。空母の悲痛な叫びを聞け！　とにかくマメに空母に戻って、ダメージを直し、爆弾を積むこと。これが、スペシャルボーナスへの近道なのだ。なれてくると、1ラウンドで10万点は可能だぞ！

ゆう坊のファミコンゲームが好き

**モーレツに路上でなぐり合うか、
それとも風船に乗って空を飛ぶか。
ムシャクシャしたときは、ゲームに熱中。
イヤなことなんか忘れちゃおうっ！**

アーバンチャンピオン

ボクシングのゲームなら今までにもいくつかあった。

で、でもっ、街頭でなぐり合うゲームとはっ。いったい、だれが考えたんだ、こんなの。こえ～～。

といいつつ、コントローラーを手にし、すでにやる気になっている自分もこわい。人間とは、つくづく闘争好きの動物だ。

ゲームは対コンピュータの1人用とプレイヤー同士で戦う2人用。

操作はカンタン。コントローラーのあの十字ボタンの上下で腕の位置を動かしながら、Aボタンでジャブ。Bボタンで強力なストレートをはなつっ。

ジャブは当然のことながら、動作は速いけど、当たっても相手にあたえるダメージが少ない。

Bの強力ストレートは、腕をうしろに大きく振りかぶるぶん、ボタンを押してから相手をなぐるまでのあいだに少し時間がかかり、そのときノーガードになっているから相手のパンチを受けやすく、またモーションが大きいだけに読まれやすく、ガードされてしまう。しかし、まんまとこれが当たったときの効果は絶大で、いきなり相手が後方にぶっとんでしまうのだ。

で、パンチをくりだしながら相手を後退させ、画面の端から追いだしてしまったほうが勝ち。なんかこのあたり、ボクシングというより、おすもうみたい……。

リング(？)は、そのとなりのビルの前に移り、そこでも負けると、さらにとなりのビルへ。最後には、ポッカリとクチをあけたマンホールの中にたたきこまれてしまうのだ。

そして勝者には、ビルの窓から顔を出した女性が、紙吹雪でもって祝福。この差は、あまりにも大きい。まるで人生の縮図を見るようで、思わず目がしらが熱くなってしまう。

と、そんなことを思っているうちにビルの2階の窓から、オッサンが植木鉢を落とし、頭にガーンと当たった。ピヨピヨピヨとなって、しばらく放心状態。当然相手のパンチにも、ノーガード。うしろにズデーンとひっくりかえされてしまった。

ひで～。ふんだり蹴ったりじゃねえか。

と、そこへ、どこからともなくサイレンの音。画面の2人は、あわててビルの端と端にいき、知らんぷり。なんとパトカーの見回りが来たのだった。

パトカーがいってしまうと、再び画面中央にいって、戦いを再開する。これって、いっけん意味がなさそうだけど、再び画面中央からはじめることになるというのがミソ。

つまり、それまでどんなに相手を追いつめていても、パトカーが来てしまうと中央にもどることになるもんね。

しかし、すべてが初めからってわけじゃない。それぞれにスタミナがあって、ジャブをくらうと4ポイント、ストレートなら10ポイントずつ、スタミナが減ってしまってるわけ。おまけに、パンチを出したときも、少しずつスタ

⬆なぐる！　ただそれだけという単純さこそ、このゲームの命なのだ。

⬆勝った方が、かように祝福されるのであるからして、人生というのはむつかしいもの？

ミナが減っていく。

そしてスタミナがゼロになってしまうと負けるのだろう、と思ったら、そうではなかった。なんと、スタミナゼロでも戦い続けられるのだ。しかし、体力がないだけに、Bボタンの強力ストレートパンチがつかえなくなる。

んー、考えてるね。

また、勝負がつかなくて、タイムがゼロになったら、パトカーがやってくる。そーして、あろうことか、劣勢側（画面中央より端に押されているほう）の人を逮捕し、連れてってしまうのだった。警官までもが、強いほうの味方なんて……。

ひでー。ひでー。まったく、どこまで血も涙もないゲームなんでいっ。でも、それだから面白いといえるのだけど……。人間とは、つくづく闘争好きの動物だ。

バルーンファイト

ハッキリいって、このゲームがえらく気に入ってしまったぜいっ。

どこが気に入ったかというと、画面を自由に動きまわれるところ。

ボクはもともと迷路型のゲームがあまり好きくないのだ。『ロードランナー』はパズル的要素もあって、飛びおりたりできるので、いいのだけども、『パックマン』になると、もういけない。自分の身体がやっと通れる程度の道をひたすら歩かねばならない。すごく息苦しい感じがしてイヤなのだった（このへん、個人的な好みの問題なので、そうじゃない人も多いと思います）。

で、この『バルーンファイト』。風船に乗って、空中を自由に飛びまわれる。やたっ。うれしいっ。ゲームに解放感があるっ。

ゲームの目的は、自分の風船を割られないように、敵であるトリさんの風船を割って、やっつけること。

めちゃめちゃ単純みたいだけど、じつはそうでもないのだった。

なんと、トリさんの風船を割ったくらいじゃ相手はへこたれないっっ。すぐさまパラシュートをひらいて、地面にゆっくり着地。エアーポンプをだして、つぎの風船をふくらませはじめる。このときの様子が、なんともカワユイッのだ！

では、どうするとやっつけることができるのか？

パラシュートで降下しているとき、近づいていって、そのパラシュートをも破ってしまう。

エアーポンプで風船をふくらませているとき、非情にもそのトリさんを海に蹴り落としてしまう。再び風船をふくらませ飛びたったトリさんは、前以上に強力な敵となるから、情けは禁物だぜっ。

で、トリさんが水中に沈むと、やがて水面からシャボン玉がでてきて、プカプカと上昇する。これも割ると得点になるのだった。

なんか、死んでまでも、その相手をムチ打つような行為だけど、これは考えかたで、たとえば、水中に没したトリさんに敬意を表し、その魂を拾ってあげる、とか思うと、少しは気が楽になるでしょ。

と、トリさんを見事、成仏させるまでの過程を書いてきたけど、ゲームは文章を読んだ印象ほど、のんびりしたものじゃなかった。

なんせ、トリさんは１匹だけじゃないっ。風船を割ったからといって、シャボン玉をとるまで、そのトリさんにかかりきりになるってわけにはいかない。ヘタをすると、ほかのトリさんにこっちの風船を割られてしまう。風船を２つ持っているので、１コ割られても大丈夫だけど、２コめを割られると水中にドボーン！　こっちにはパラシュートなんてものがないのだった。

さらに、風船が１コになってしまうと、２コのときより上昇力がおちる。パタパタパタとボタンで手をはばたいても、そこそこのスピードしかでない。

おまけに、雷に風船を割られることもあるし、水面に近づきすぎると、いきなりザバーン！　と大魚が顔を出し、プレイヤーを食べちゃうのだ。ひえ〜。

というわけで、最後に必殺技を教えちゃいます。

その面がはじまると、まずトリさんたちが地上で、いっせいに風船をふくらませはじめるっ。そこで、電光石火で飛び、トリさんたちが風船をふくらませおわるまえに、つぎつぎと水中に蹴落としちゃうのだ。ああ……、戦わずして死んでいったトリさんの冥福を祈りましょう。

いや〜、悪いことしちゃったな。ごめんよぉ〜。

⬆ピコピコと飛んで、相手を落とす、というなんとものどかな雰囲気のゲームであります。

⬆ゲームCに入っている「バルーントリップ」はスクロールゲーム。けっこうおもしろいよ。

NO.6

光線銃はファミコン

キミは荒野のガンマンか はたまたダーティーハリーか？

光線銃！

ああそれはかつて、どれほど夢とロマンに満ちた言葉だったろう。

今を去ること十数年の昔。

任天堂が初めて光線銃という画期的オモチャを売り出したとき、世の少年たちはまさしく疾風怒濤の一大パニックにたたきこまれたものだった。

こっ、光線銃が欲しい！

でも、買えない。買ってもらえない。

えッ？　何！　山田くん！　おまえ。光線銃買ってもらったの？　うわあ。うわあ。うわあ！

大好物ののり玉ごはんもノドを通らぬショックと失意のうちに、しかし少年はやはりついつい目をキラキラと輝かせながら、買ったばかりのトリニトロンカラーTV（もちろんワンガン・スリービーム！）が映しだすCMに見入ってしまうのであった。

れんがづくりの暖炉かなんかがドーンとあるリッチな応接間（今でいうリビングルーム）。

その壁にかかった受光器をマトに、上品でやさしそうなお父さんが息子といっしょになって、光線銃を撃ってみたり、失敗して頭をかいてみたり。

うわあ山田くん家は光線銃がある。

うわあ山田くん家ってきっとこんなかな。

いーないーな。ウチのお父さんもあんなだったらいいな！　おそらくあのときほど、汚れを知らぬ少年たちの心が〝身分〟とか〝運命〟とかにうちひしがれた時代はなかったといっても言いすぎではあるまい。

くくくっ……。

思いだしただけで涙がでてきやがったぜ。

光線銃のバッカヤロ〜〜ッ！

いや、いきなり古い話でいささかキョーシュク。

おまけに昔を思いだして、ついとり乱してしまったが、光線銃とはこのよーに、かつて一世を風靡した偉大な存在であったのだ。

しかし、この夢とロマンと栄光に満ちあふれたオモチャにも、人々の脳ミソから退場させられる時代がやってきた。

ときは流れてインベーダー、あけてぞ今朝はゼビ

ソフトの異色ジャンル!

ウスかな。

東京は高田馬場前の、某BIG BOXあたりで〝レーザークレー〟なんていうのが孤軍奮闘してはいたものの、われらが光線銃は長い間思い出されることもなく、かろうじて物おぼえのいい脳みその片隅にひっそりと咲く一輪のかすみ草と化してしまったかにみえた。

ところがどっこい!

光線銃は生きていたぜ。

こんどはもう、光線が目ン玉の受光器に当たるとライオンが「ガオー」となくだけじゃないぜ。

こともあろーに、今をときめくコンピュータと合体して、ドーンとパワーアップして帰ってきたぜ!

ファミコンの本体前部にポッカリとあいたエキスパンド・コネクタ。

そこに、ふるえる手で光線銃のソケットをさしこむ。

TVのボリュームをちょっと上げ、水道から流れ出る聖水で清めた手のひらに光線銃をにぎり、ゆっくりと引き金をしぼってみる。

ダギューン……!

はっきりいって近所迷惑なほど元気な銃声が、TVのスピーカーからひびきわたって三千里。

「まあ、ずいぶんりっぱになって。いやいや誰が忘れたりなんぞするもんか。さあさ、もっとよく顔をみせとくれ」

♬空にキラキラお星さま
みんな忘れてしまったころ
光線銃はお墓をとびだして
踊る光線銃のコッコッコ
(「おもちゃのチャチャチャ」の節で)

かくて光線銃はお茶の間に復活した。

ひょっとしたら、いつかTVのCMでみたあのやさしいお父さんの役を、いま自分がしっかり演じてしまっていることに気づく人もいるかもしれない。

だけど、それはまた別のお話……。

とゆーわけで、帰ってきた光線銃、そのソフトはいかなるものか? 光線銃ソフト体験レポート、いってみよっ!

ワイルドガンマン

光線銃を買うとガンベルトがオマケについてくる。

そればかりじゃない。この〝ワイルドガンマン〟だってついてくるのだ。

光線銃はその名に似つかわしくなく、リボルバー。それにガンベルトとくりゃ、誰もが思いつくのは西部劇。西部劇の最大の魅力といえば、こりゃもーいうまでもなく早撃ち(クイックドロウ)だ。

〝ワイルドガンマン〟はまさしく、早撃ちビデオゲームなのである。

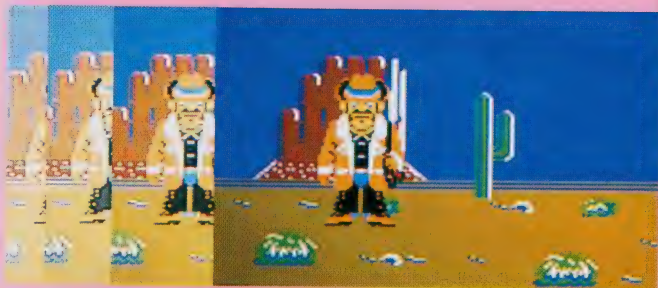
悲しいかな、映画の世界では西部劇もすっかり下火。

かつては西部劇の大スターとしてならしたクリント・イーストウッドもジュリアーノ・ジェンマもフランコ・ネロも、今ではみんな現代劇にくらがえしてしまったし、大御所ジョン・ウェインはあの世へいっちまったまま帰ってこない。

唯一、TVがときおり思い出したように昔の西部劇を再放送してくれるのだけが楽しみなんだね。

だがいつまでもそれで満足しているほど私はオジさんではないのであった。

ガンベルトをキリリと腰にまき、この時のためにひそかに買っておいたカウボーイハットをまぶかにかぶって、ブラウン管の前にりりしく立ちはだかっ

西部一の早撃ちと言われた俺だ。負けないぜ

あらわれたな

ファイアだ!!

目が光ったな

俺の勝ちだぜ

てしまうのだ。

手にはもちろん光線銃。

画面に向けて試合開始の号砲をうちならせば、いよいよゲームスタートだ。

画面のはしっこから悪漢どもが姿をあらわす。

正義の味方、月よりの使者、西部きっての早撃ちとウワサされるこの私にビビったのであろう、悪漢どもは皆、緊張のあまりぎこちないカニ歩きで進んでくる。

表示によれば敵の〝早さ〟は0.9秒。

「ふっ……。はっきりいって、おまえはすでに死んでいる」

ダキューン……

灼熱のデス・バレーにこだまする銃声。

「YOU（おまえの） WON!（かちだ）」

そういいのこして、敵はドサッと地面にたおれた。

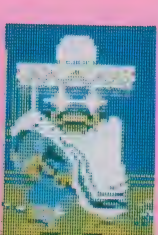
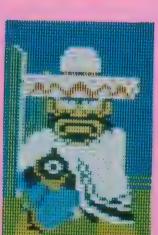
〝ワイルドガンマン〟で感心させられるのは、悪者たちのキャラクターだ。

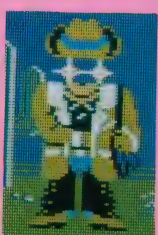
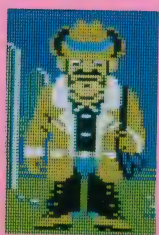
背格好のちがう５人の悪漢が登場するが、強いヤツ弱いヤツ、得点の高いの低いのが、ちゃんとキマっているのである。

いちばん手強いのが、茶色いカウボーイハットに革のボアつきジャケットを着た男。ゴルゴ13のよーな細〜い三白眼をしてるからすぐわかる。

最初のうちはこいつも割とカンタンにたおせるが、やがて本気を出して、全キャラクター中最高速の0.4

負けた俺の目の前には真っ赤な血が流れていく……。

キミを狙うガンマンたち

こいつはそれほどでもない

みかけだおしの悪党なのサ

手ごわいやつだぜ

キザなやつ。弱い

ひょうきんな顔だ

秒で撃ってくる。

まともな抜き撃ちでは、どーやっても勝てない。そこで最初から銃を抜いてかまえておくという、ヒーローにあるまじき行為(こうい)についおよんでしまうのだが、西部の平和を守るためしかたなくやった、と日記にはかいておこう。はっはっは。

それから白いメキシカンハットにポンチョ姿の小柄な悪党。こいつがまたちょっと食わせ者で、しょっちゅうフェイントをかけてくる。敵が「FIRE!」と叫んで目が光る前に光線銃をぶっぱなしてしまうとファウルになって、3つある命が1個減る。

相手に負けたときももちろん命が減って、3回死ぬとゲームオーバーだ。

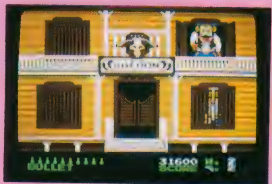
ま、バカバカしいとは思っていても、いざガンベルトをまいて光線銃を手にすると、だんだんその気になってくるから人間てのはオモシロい。0.4秒の男と死闘を演じる頃には、すっかり西部の男になりきって、勝てば銃口をフッと吹き、負ければ銃を落としてガクッとヒザをついたりして『太陽にほえろ!』の松田優作のよーに死んだりしてしまう。

ちなみにビデオのコマ送りをつかって研究したところでは、悪漢の目が光るより「FIRE!」という白いフキダシがでるほーが一瞬(いっしゅん)早い。音だけにたよるとフェイントにひっかかりやすいから、このフキダシを目印にするのがいちばん確実な方法であろう。

このカートリッジには、ゲームがA、B、Cと3つ入っていて、Aが"ワイルドガンマン"、Bは悪漢が2人いちどに登場するもの、Cはパターンがかわって、もぐらたたき型のシューティングゲームになっている。どれをとってもじつに単純明解で、ヘタな小細工をろうしていないところがいい。

キミも西部の男になりきってFIRE!

ゲームCはもぐらたたき?

ゲームCは、サルーンの窓や入り口からヒョコヒョコとあらわれるガンマンたちを倒す、もぐらたたきの変型のようなゲーム。意外と難しく、撃ちのがすことが多い。

ゲームBは2人あらわれる

ゲームBでは、ガンマンは2人ずつやってくる。最初のうちはたおせるが、そのうち、ファウルをやったり、片方に撃たれたり、とゲームAのようにカンタンにはいかなくなるのだ。

ホーガンズアレイ

警察ものの洋画をみていると、よく射撃訓練のシーンがでてくる。なかでもオモシロいのが、それこそ映画のセットのような街角で、犯人と一般市民とを絵にかいたターゲットがいれかわりたちかわりチョコマカとあらわれて、市民を撃つと減点というあれだ。

その射撃訓練法のことをあちらでは〝ホーガンズアレイ〞というのだそうで、それをまさに名実ともにゲームにしてしまったのがこの〝ホーガンズアレイ〞なのだ。

〝ホーガンズアレイ〞訳すと〝ホーガン横丁〞とか〝ホーガン通り〞といった意味だろーか。ホーガン横丁にたまたまギャングが逃げこんだのか、ギャングがホーガンという名前だったのか、今となってはさだかではない。

このカートリッジにもAからCまで3本のゲームが入っているが、題名にもっともふさわしいのはゲームB(ホーガンズアレイB)だろう。

標的パネルとなって登場するのは、いかにも凶悪粗暴でガラのワルそーなチンピラ風ギャングA、見るからに冷酷残忍(れいこくざんにん)で性格が歪(ゆが)んでそーな組織(シンジケート)の幹部クラス風ギャングB、いやがうえにも極悪非道でおまけに金も権力も精力もありあまってそーな大物風ギャングC、のギャングトリオ。

ピンクのタートルネックはまぶしいけどもしかすると性格ブスかもしれないレディ、年とって老眼になってちょびヒゲはやした刑事コロンボといった風体のプロフェッサー、ニコニコ笑いながらデモの参加者をバキバキしばきまわしそうなはりきりポリス、の善良な一般市民トリオ。計6人。

ゲームAではこの6人のうちの3人が、仲よくならんであらわれる。そのうちギャングだけを、一般市民は撃たないで、やっつけるわけね。しかも標的パ

ゲームAは3人並び

このように出てくるのだが、最初のうちは、3人に1人の割りでギャングが混じってる。

ギャングとポリスマンが同じブルーの服なので、じつにまぎらわしいことがわかる。

撃ちのがして負け(MISS)を宣告される直前の写真。にくたらしい一瞬なのである。

このようにミスだ！と失敗を認めさせてくるのだ。ああ腹が立つったらありゃしない。

ホーガン横丁の住民たち。服の色が微妙に似ている人がいることに御注意。

ゲームBはホーガン横丁が舞台となるのだ

ゲームBでは、いよいよホーガン横丁での訓練だ。これにパスしなければ、キミは署内一の射撃下手として、有名になり、ひいては職を失うかもしれない(という設定ではないよ)。

ネルがこっちを向いてくれてる時間は毎回変化して、せいぜい長くて2秒。ギャングもひとり混じっているのかふたりいっぺんにでてくるのかわからない。そこへもってきて、ギャングAとプロフェッサーは同じ茶色の服。ギャングCとポリスは同じ青い服。冷静な判断力と的確な射撃が要求されるという、かなり高度なゲームなんだよね。

画面上部に毎回の制限時間がまず表示され、それから標的パネルの皆様が入場してらっしゃる。たしかに親切は親切なんだけど、制限時間が1秒台をきっているのがわかると、逆にプレッシャーとなってプレイヤーに重くのしかかってきたりするところがじつにイヤらしいわけよ。それに、ひとつでもミスすると残りの標的はもう撃たせてもらえない。

だからギャングがふたり混じってるときに1発目で市民を誤射したりすると最悪。3枚全部がミスになって、心はすっかりドドメ色。たとえ何面クリアしても10枚ミスするとたちまちゲームオーバーになっちゃうんだよお!

ま、タイムリミットが0.8秒以下でギャングがふたり両端にいたら、ミスなしでクリアするのははっきりいって不可能に近い。50面までいけたらこれはもーかなりの天才やね。

さっきもいったけど、ゲームBは〝ホーガンズアレイ〟そのものの表題作。5つの場面にわかれたホーガン横丁のものかげから、おなじみの6人がもぐらたたきのよーに顔を出す。

1場面5人で5場面、計25人で1面クリア。もちろん市民を撃っちゃいけない。ゲームAとくらべると、標的の出現する場所が変化するだけむずかしくなっている。

冷静というよりは一瞬の、瞬間的判断力。火を吹く反射神経。6面をクリアするのは至難のワザだ。フツーの人がやると、だいたい3面あたりからやたらとポリスを撃ってしまう。

「ああっ、いかん! 警官殺しは死刑だぞ」

なんて動揺しよーものなら、パタパタとミスが続発。こともあろうにひと目でわかるはずのレディにまで、思わず知らずブッぱなしてしまうのだ。

「うえーん。ゴメンよゴメンよ。本当は仲よくしたかったんだよお!」

霧が泣いたかホトトギス。ああホーガン横丁の夜はふけて。

そーゆーわけで〝ホーガンズアレイ〟は、いわゆるシューティングゲームとしてはかなり完成度の高い異色のゲームである。ほかのゲームならブラウン管にピッタリかじりついてやれば信じられないような高得点が可能だが、このゲームばかりはそうとはかぎらない。ひじょうな集中力が必要なだけに疲れることは確か。ぶっとうしで何度もはできないけれど、珍しくあきのこないナイス射撃ゲームである。

ゲームCはガラッとかわって、なんとなく西部劇を感じさせる空きカン撃ちゲーム〝トリックショット〟。画面右端からほうり投げられるカンを、曲撃ちで地面に落ちないよーにしながら画面左端のブロック台にのっけていく。

弾丸に当たったカンは上にはじかれるが、また放物線を描いて落下しはじめる。なかなかむずかしいのだがちょっと慣れてくれば、面数かせぎのための秘技〝重力がえし〟もできるよーになる。ひとつのカンをつづけざまに5、6発集中砲火すると、カンはどんどん上へあがっていって画面から消え、二度と落ちてこない。これが〝重力がえし〟。これをすれば画面中のカンが少なくてクリアできる確率が高くなる。A、B、Cゲームともにむずかしいがナイスだ。ファミコンも〝SHARPSHOOTER!〟とほめてくれる。

ゲームCです

オマケゲームのゲームCは、トリックショット。カンが飛んでるのをうまく撃って、左へ運んでいくのだ。慣れるまでは、なかなか当たらない。

ダックハント

地面にハナをこすりつけて、くんくんとニオイをかいでいた忠実な猟犬アンドレが、突然草むらにとびこんだ。獲物は近い。

銃をかまえたとたん、右側のしげみのそばから１羽のカモがとび立った。パタパタという羽ばたきを、３発の銃声がかきけす。キリモミしながら、カモはアンドレの待つ草むらへと落ちていった。

「ふう。あやうく逃がすところだったな」

弾丸は１回３発しかないのだ。

銃をさげて立ちあがると、カモを手にぶらさげたアンドレが、うれしそーな顔をして草むらから顔を出した……。

〝ダックハント〟はその名のとおり、単純明解なカモ撃ちゲームだ。

画面下の草むらからとび立つカモを１羽につき３発以内でしとめていく。１回１羽、10発で１面終了。ただしパスラインという、合格最低点がキメられていて、しとめたカモの数がその数に足りないと、何点とっていてもゲームオーバーになってしまうワケなんだね。面数が進むにつれて、パスラインがキビしくなり、カモの動くスピードは速くなる。３発撃ちつくすか、時間切れになると、カモはめでたくぶじ、画面の外へとび去っていってしまう。とはいえ、

クンクンクン、ダックは近いぞ

名犬アンドレは、今日

カモの動きかたはさほど複雑でもないしパターンもあるらしいから、わりとカンタンに対応できる。

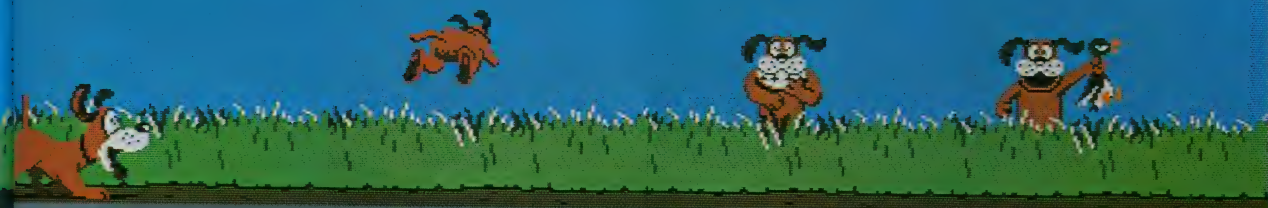
それより問題なのはパスライン。１面〜10面までは６羽だから楽なもんだけど、このあとがキツい。11面から７羽、13面から８羽、15面からは恐怖の９羽。たてつづけに上がっていくパスラインに、思わず悲鳴をあげたくなってしまいうのだ。とくに15面からは、1羽しか失敗できないってわかってるだけに、かなりのプレッシャー。はっきりいってここまでくると、狙(ねら)いというよりはリズムで、パーフェクトを連発するしかない。しかし、パーフェクトを出してボーナス点をもらってよろこんでいられるのはせいぜい14面までなんだよね。15面をすぎてからは、よくいえば射撃選手のような緊張感、ワルくいえば工場の単純作業で機械と競争してるよーな地獄の責苦(せめく)。

そりゃね、うまくなればなるほど、先へ進むほどクリアするのがむずかしくなるのはゲームの常よ。だけどこのタイプの射撃ゲームに関するかぎり、それでなくたってただ狙って引き金ひくだけの単純作業なわ

ゲームAでは敵は1羽

パタパタパタと今日もカモは飛んでいるのでありました!!

ヒラヒラヒラ、と落ちるカモ。アンドレ、とってきなさい！

パン！　とばかりに撃ったタマは、みごとカモに当たったのであった。

いた！（うれしそうね）　サッ、とばかりに草むらへ……。　御主人、撃ちのがしましたね。　バンザイ、ありましたよおー。

も主人である私をほんろうし、笑うのであった…。

けなんだし、何かもうひと工夫ほしいと思うのが人情ってもんじゃないのだろーか。

はっきりいって〝パスライン〟という設定だけは、どうにも疑問を感じさせられてしまう。たしかに射撃は正確さを競うものではあるけれど、光線銃はあくまでゲームであって、競技ではないハズ。たとえ競技性を追求するにしても、もう少しプレイヤーの身になって、救いというものを考えてほしかった。

とまあ、ずいぶん文句をいってしまったけれど、だからといってこの〝ダックハント〟というカートリッジを失敗作だとキメつけるわけではない。このカートリッジのいちばんの魅力は、ゲームAの1羽ダックハント、ゲームBの2羽ダックハントではなく、オマケでついてる〝クレー射撃〟のほーにあったりするのではないか、と思うだけだ。

ルールそのものは〝ダックハント〟とまったく同じ。では何が違うかというと、ゲームをやっている間の爽快感（そうかい）がまるでちがうのだ。

空中にうち出されたクレーを銃の照準がとらえる。

それ発射だ、命中だ。

ポーン！

何ともいえない気分のいい音をたてて、澄んだ空に砕け散っていくクレーの破片——。

まあ、オーソドックスというか何の工夫もないというか、じつにストレートな、そのものズバリの射撃ゲームであることが、この場合は逆にすばらしい。

何よりも遠近感のリアリティが抜群で、クレー射撃のダイゴ味を十分に味あわせてくれて、これはちょっとゲームセンターでは味わえない家庭内射撃ゲームの傑作だと思う。

友ダチを集めて、なるべく大きなTVを前にじっくり照準を定めて、発射！　パーン！　わきあがる歓声。これほど楽しいことはない。

この手のゲームはやはり自分ひとりでやるもんじゃなくて、おおぜいでワイワイさわぎながらやるほーが何倍も楽しいのだ。ファミコンにかぎらず、コンピュータゲームというのはとかく孤独な遊びになりやすい。そこへいくと、光線銃シリーズは、じつに解放的かつ社交的な、貴重なゲームソフトなのである。

世界中のどこをさがしたって、まがりなりにもピストルをポインティングデバイスとして使用できるコンピュータなんてファミコン以外にはない。

そー考えてみると、光線銃というのはじつはとんでもない可能性を秘めたハードウェアなのではないかと思えてくる。ひょっとすると、全く新しいタイプの、本当の意味で新しいゲームを、光線銃は生みだすことができるかもしれない。

ああ光線銃よ、もういちどあの夢とロマンをボクらに与えておくれ！

ゲームBです

ただ2羽になるだけのバリエーションだけど、難易度は倍以上。なにしろ2羽撃つのに3発しかタマがないときているのだ。ああ、つらいよお！

ゲームCはクレー射撃だ！

クレー射撃のゲームはゲームセンターにもたまにあるけれど、これほどの迫力はなかったように思う。家庭で楽しめるスポーツ・シューティング。できたらライフル型光線銃がほしい。

ゆう坊の ファミコンゲームが好き

迷路タイプのゲーム３本！
かわいいミルク、じれったいグルッピー。
そして、憎たらしいデビル、
今夜はゲームパーティーだいっ!!

ナッツ&ミルク

ボクはミルク。画面にあるバナナやリンゴのフルーツを拾って、恋人ヨーグルのおうちにいくんだい。

でも、ボクのジャマをするナッツ。こいつのおかげで、ひと筋縄じゃいかないのだ。

「おまーなー、自分に彼女がいないからって、ひがむんじゃねえ」

と思わずナッツに叫んじゃう。

——というわけで、画面にあるフルーツをとって、ヨーグルの家にいくのがゲームの目的。

最初、家のドアは閉まっているけど、画面にあるフルーツをすべてとると家のドアが開いて、恋人ヨーグルが顔をだす。そのときヨーグルのところにいくと１面クリアってわけ。ゲーム面はぜんぶで50面。

ところでこのゲーム、ちょっとしたパズル性もあるのだ。

「う～んと、ここのバナナをとるためは、ここからジャンプして……」とか、「高い所から飛びおりたとき、ちょっとの間動けないから、ここのリンゴをとるまえに、ナッツをこっちのほうへ誘導しておいて……」など、１面１面、作戦をたてる必要があるのだった。

といっても、『ロードランナー』ほどのパズル性じゃなく、もっとカンタンにして、キャラクターたちをグーンと可愛くしたって感じのゲーム。全体的に、すごくほのぼのしたゲームに仕あがっている。

キャラクターたちの動きもゆっくりめで、ゲームが苦手って子にも、十分楽しめちゃう。『ロードランナー』はむずかしい、っていう小さなお子さまにも、このゲームはおすすめっ。

それと、もうひとつ。

このゲームは、女の子たちに、とってもウケそう。カワイイし、それほど反射神経を必要としないし。

ほら、よくあるでしょ。彼女が家に遊びにきて、一緒にゼビウスをはじめたけど、彼女はめちゃめちゃヘタ。

「あっ、そこで左に移動して」

「え？　左？　きゃ、ダメ。あーっ」

何回おしえても、ちっともうまくならないで、一瞬気まずい雰囲気がただよう。

「あ、あたし、こういうの苦手だから」

そんなとき、このゲームが天の助け。

「きゃ♥　カワイイ。やったっ。１面クリアだわっ。あたし、このゲーム好きっ。ねっ、また、遊びにきてもいいでしょ？」

と、こんなふうにうまくいくかどうか知らないけど、まっ、試してみる価値はあるかも……。

あと、いい忘れたけど、このゲームには、コンストラクションもついているのだった。

▲これはボーナス・ステージ。しかし、かわいいゲームですねえ。

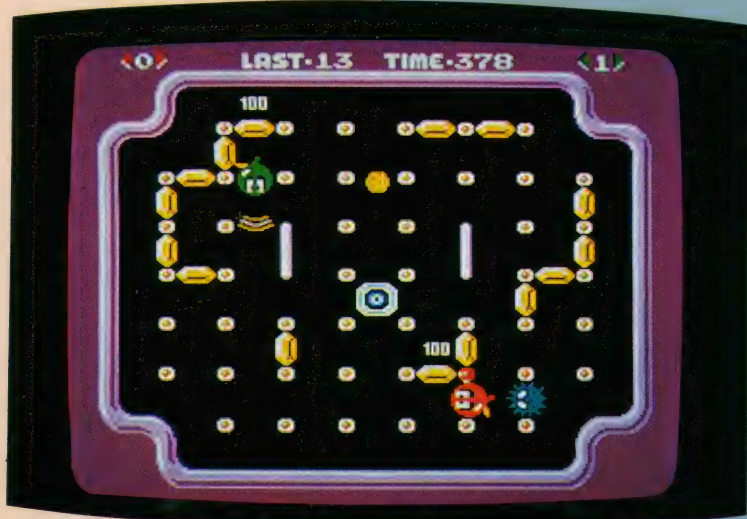
▲こころがなごむ、とはこのゲームのキャラクターたちの動き。なんとも、のどかである。

▲ところで、ナッツとミルクって誰をさすと思いますか？　恋人たちの名のようだけど…。

クルクルランド

こんなじれったいゲームがあってもいいのかっ！

グルッピーというキャラを操作して金塊を見つけていくゲームだけど（金塊の上を通るとあらわれる)、とにかくグルッピーが思いどおりに動いてくれない、これもやっぱり迷路ゲームだ。

それもそのはず、右に押せば右に動くという通常の動作ではなく、右に押

⬆今日もクルクル、クルクルランド。やっかいな動きですねえ。

せば、グルッピーは右に手を出す。で、その手をターンポスト（画面に並んでいるポールのこと）にかけ、クルクルとまわる。コントローラーを離すと手をひっこめるから、その離すタイミングで、つぎの進行方向がきまるというわけ。

「あっ、あそこはまだ通っていない。金塊がかくされてるかも知れないな。よし、あそこにいこうっ！」

　と思っても、慣れないうちは、その〝あそこ〟に、なかなかいけない。

　ボタンを押すと、電撃波を発射でき敵のウニラを攻撃できるから、敵のウニラの存在はさほどでもない。が、こわいのは、なると巻きのようなブラックホール。こいつにつっこむと死んでしまうのだ。だったら、つっこまなければいいと思うかも知れないが、グルッピーの操作が前述のようだから、ほとんどパニック状態。ひえ～と思いながら、吸いこまれてしまう。

　しかも、画面によって持ち時間がきまっているのだった。おたおたしていると、あっという間に制限時間が過ぎてしまう。ゲームオーバー。

　唯一の救いは、金塊が、家、人間、コンドルなど、なにか物を形どっているので、ある程度見つけると、つぎはどこに埋められているか予測できることくらいだ。

　で、しばらくやってみたのですが、人間とは不思議なもので、だんだん操作にも慣れてくるわけですね。

　すると、もう余裕で、「さて、今度は、どんな形だろう」と、つぎの面が楽しみになってきちゃいます。

　いや～、このゲームも、そんな悪くないじゃない。面白いよ、うん。

　えっ？　ブラックホール？　あんなものに吸いこまれるほうが、トロイのだっ。エッヘッヘ。

デビルワールド

　おおっと、またやられちゃったっ！ ひえ～、また押しつぶされちゃったぜ。

　と、いきなり興奮もんで書きはじめたけど、じつは2面めがなかなかクリアできなくて、めちゃめちゃ腹をたてているのだ。

　ゲーム内容は、写真を見てもわかるように、パックマンタイプのゲーム。

　1面めは、ボアボアと呼ばれるドットをすべて消すとクリア。

　2面めは、画面4スミにあるバイブルをとって、ドクロマークのデビルホールに差しこむのが目的。

　ところで、ぶっちゃけた話をするがボクはパックマンが、どうしようもなく苦手なのだった。いまだに3面以上クリアしたことがない。

　なのに、このゲームときたら、パックマンの上手をいき、迷路全体が上下左右4方向にスクロールするのだ。それも、こっちの動きにしたがってスクロールしてくれるならいいけど、あろうことか、画面上にいるデビルの親玉の指示によって迷路全体が動く。

　するとどうなるかというと、たとえば今、左ハシの通路にいたとする。そのとき、迷路全体が左に動きはじめると、左ハシにあるローラーと通路のカベとの板バサミになり、動くに動けず、押しつぶされて死んでしまうのだ。

　もっと早く気づき、ヤバッと思って逃げようとすると、そうはさせるかとメダマンや子デビルなどが、やってくる。こいつらはキタナイことに、ローラーにはさまれても死なず、下をすどおりできるのだった。

　しかも！　1面めは、ただ上を通っただけではボワボワは消えず、消えるのは、こちらが十字架を持っているときだけ。十字架はその上を通ると持つことができるのだけど、一定時間がくると持ってる十字架は消えてしまう。また取りにいくしかない。

⬆ピコピコと動くあいまに、動ける部分はどんどんスクロールしてしまうという地獄!!

　む、むずかしいっ！

　せめてもの救いは、十字架やバイブルを持っているときだけ、弾を射って敵をやっつけられること。でも、敵はやられても、また復活してくる。

　このゲームは、パックマンでは物足りないというキミに、おすすめかも知れません。

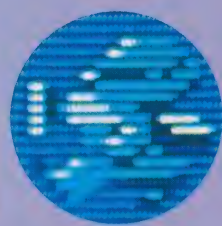
　2面めをクリアすると、3面めはボーナスステージ。ここでタマゴの入ってるボーナスボックスをまんまと開けられると、自分のキャラであるタマゴンが1匹増えます。

　えっ、なんで知ってるのかって？

　ワッハハ。今やっと2面めがクリアできたのだよ。ああ、むずかしかった。

NO.7

超最新作について

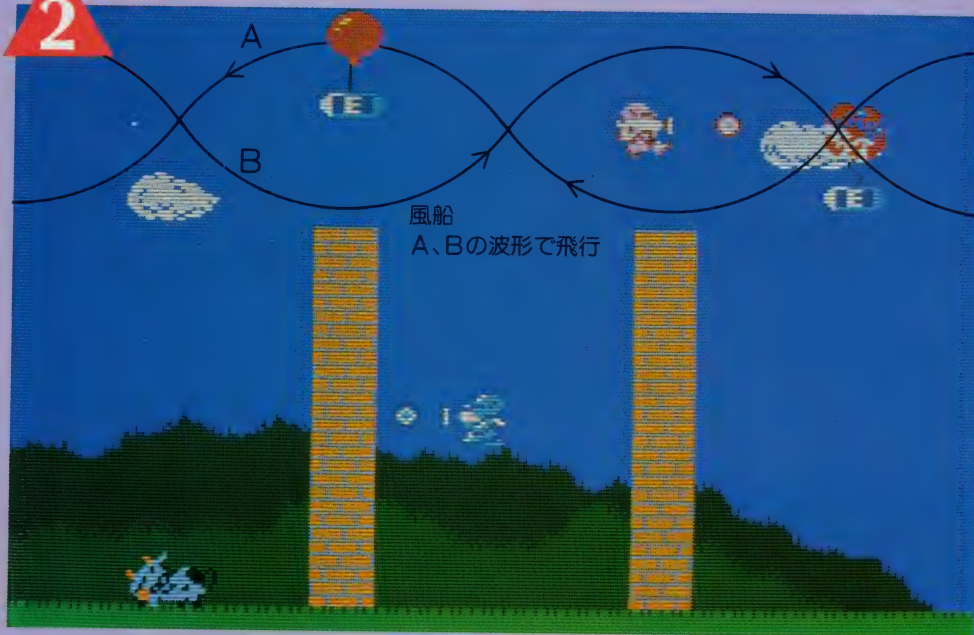
SASA

ロボットSASAはまず地上訓練に参加

SASAの目的はエネルギーパックをとること。最初は50エネルギーしか持っていないが、1パックとるたびに100増える。ところがこのエネルギーパック、敵によって移動させられることもあるし、SASA自身の手で撃って壊してしまうこともあるのだ！　まず1面で練習だ！

SASAは1万光年の彼方に待ちうける宇宙の謎を解明するべく作られた少年ロボットだ。

「SASA」のおもしろさは主人公SASAと恋人NANAの動きにある。なんと彼らは弾を撃った反動で移動するのである。しかも各面で重力の影響を受け（つまり落ちる）たり、浮力によって上昇させられたり、と制限も変わり、動きにバリエーションが出ている。攻撃は撃つことのみ。1画面上で3発まで発射できる。1発射で1エネルギー減少する。他に持っている能力はバリアだが、これは敵に当たったとき自動的にはるもので、エネルギーは1秒につき30減ってしまうのだ！

誰よりもくわしくなる

2

1面は野原を舞台にしている。このゲームは10数面になる予定だ。この画面は、2人用モードで、協力またはジャマをしながら目的をとげるのだ。にくきライバルと撃ち合うのもよいが、どんどん上がる難易度には、協力しなければついていけないぞ。

1面の敵の動き

1面ではまず風船が出る。これはエネルギーパックをぶらさげて左右より波型に運動しながらあらわれる。こいつはむやみに攻撃できない。

●のっしーは画面左右端から出てきて下を移動。歩いたり止まったりしている。一見のんきなやつだが、SASAが地面におりていくと猛然と突進してくる。

●チョッキナーは、風船の糸だけをねらってくるという変わりものだ。

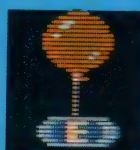
●この面での動きは比較的単純なので、パターンをつかめば、なんなくクリアできるだろう。しかし問題はSASAをキチンと動かせるか、なのだ。

エネルギーパック

SASAの重要なエネルギー供給源であり、これをとることがゲームの目的でもある、という存在。しかし、SASAの弾に当たると壊れてしまう。壊れる時は青→黄→赤と3段階に色が変わり、とった場合のスコアが変わってくる。

敵❷ のっしー

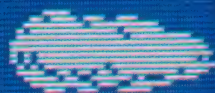
1面の2と3に登場。SASAに当たると2～3秒立ち止まる、という性格を持っている。SASAの弾に当たると目を白黒させる。この姿は、なかなかにひょうきん。障害物なんか無視してつっこんでくるので要注意だ。

敵❶ 風船

エネルギーパックをぶら下げてプカプカ浮かんでいるが、ときどきチョッキナーのハサミに糸を切られてしまうことがある。SASAの弾に当たると、割れて下に落ちてしまう。野原の面にやっと登場するおとなしいキャラクター。

敵❸ チョッキナー

風船と同じ空域を飛び、糸を切り、エネルギーパックを落として壊してしまおう、という悪いやつ。他のキャラクターにぶつかると、180度方向を変えて飛ぶ。SASAの攻撃に対しても同様。壊れることはない、不敵なやつだ。

協力が勝利の決め手。あっごめんね。NANA

4

4面では倉庫前に舞台が移る。ここでは鉄塔、倉庫の壁に格納されているエネルギーパックをとらねばならない。2面の1ではドラム缶が転がってくるのみ。ドラム缶は撃っても壊すことができないので、撃ってとりあえず方向をかえて、いないすきをねらってエネルギーパックをとる、という方法を使わなければならないのだ。

敵4　ヘリリン

飛行しながら弾を撃ってくるが、SASAの弾でやっつけることが可能。

敵5　ドラム缶

地面の上を、ゴロゴロと転がってくる。SASAが壊すことはできない。

この面の敵の動き

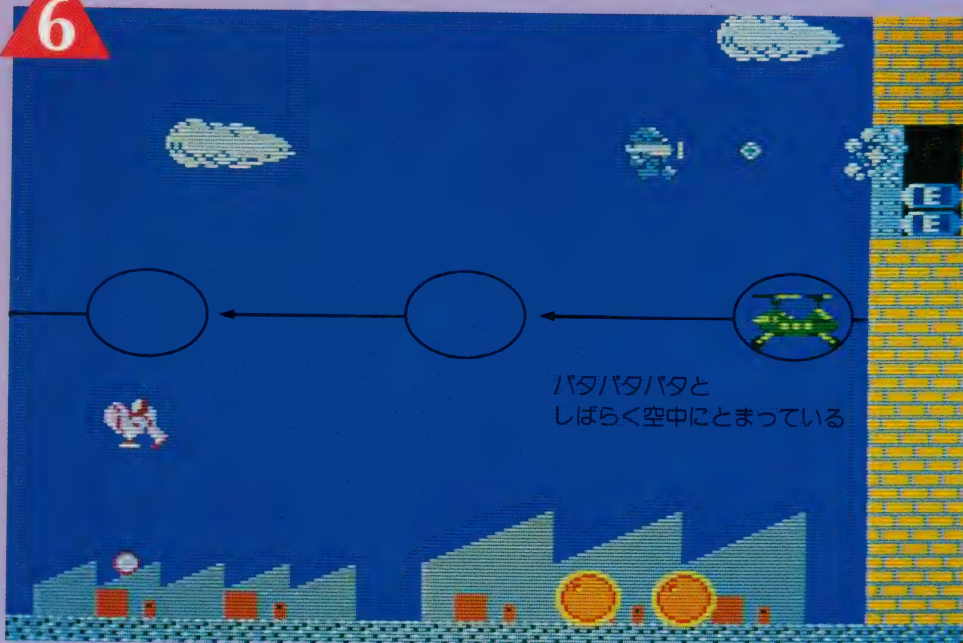
ヘリリンは水平方向に進んだり止まったりして飛ぶ。このホバリングがくせものだ。ドラムカンは地面を転がっているが、ドラムカン同士ぶつかるとSASAのいる方向に向かって転がる。

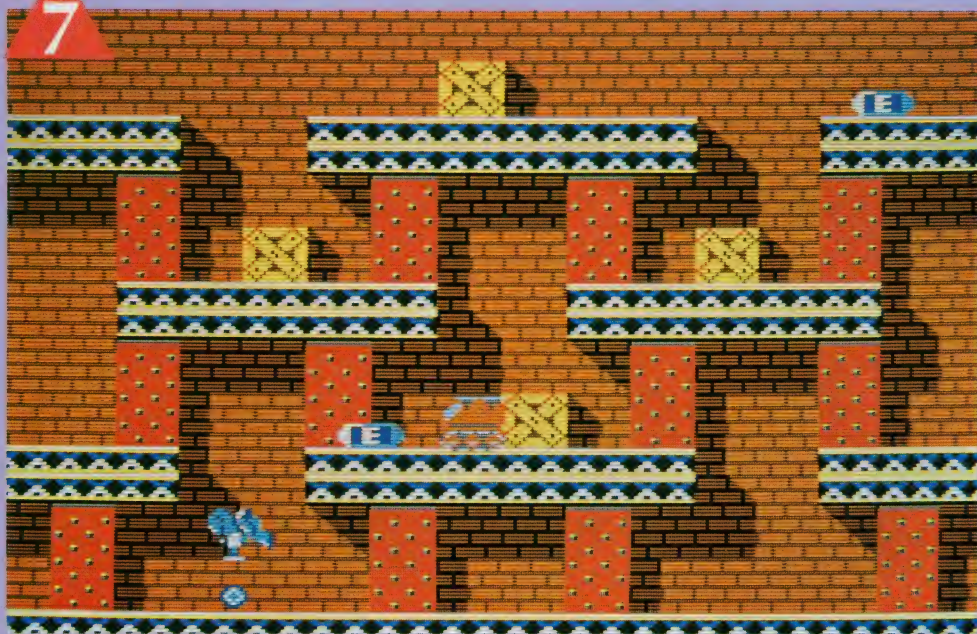
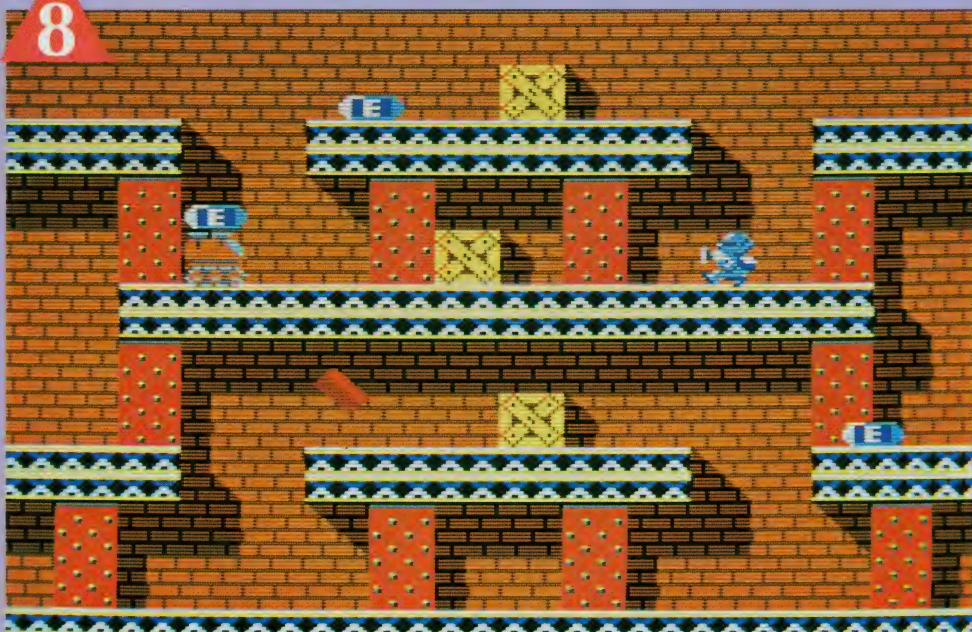
ちゃんにあたっちゃった。

5

この5面では、いよいよ攻撃してくる敵が登場する。ヘリリンである。水平方向に飛んできて、恐ろしいことにホバリング（空中での停止）をするのだ。さあ、どんどんむずかしくなってきたぞ（でもまだ地上なんだよね）。

下は6面の図である。これは2人モードの場合だ。2人でやるときに気をつけなければいけないのは、互いを撃ち合わない、ということ。撃ち合ったりしたらバリアの張りすぎでエネルギーがあっという間に無くなるんだ。

6

なぜか倉庫前で大あわて この後はもしかしたら、倉庫番をするのかな!?

いよいよむずかしくなってきたぞ。舞台

今度は倉庫の中である。ここでまたいやらしいキャラクターが登場する。エネルギーパックを運ぶコマツダである。くるくるれんがもやっかいで、壊すまでには5回弾を当てなくてはならない。この7面では、くるくるれんがは登場しないので、御安心のほどを。

8面。コマツダはエネルギーパックを運び去り別の場所に持っていく。エネルギーパックを持っているコマツダを撃つと、エネルギーパックは壊れ、コマツダはスクラップになる。必勝法は、とにかく可能な限りエネルギーパックをとりまくることなのだ。たいへん。

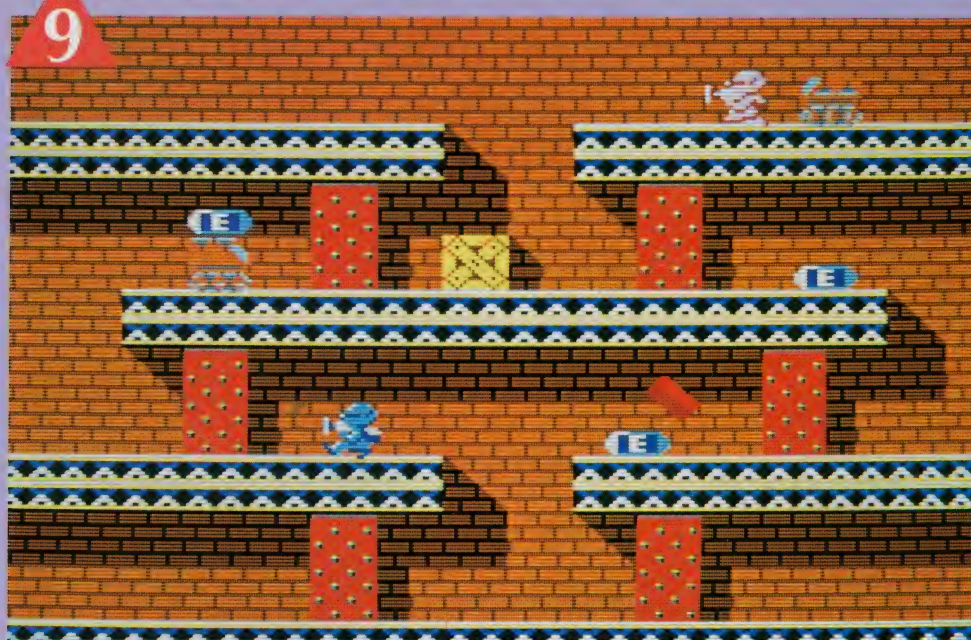
敵6　コマツダ

フォークリフトである。エネルギーパックを運ぶ習性あり。スクラップをかたづけるクセまである？

3面の敵の動き

横壁左右よりくるくるれんがが出現、回転しながら水平に飛んでくる。コマツダは左右横壁と図から出現、床上を移動する。コマツダはエネルギーパックにぶつかると、別の場所へと運び去ってしまう。エネルギーパックをとられる前に倒すべし！

は宇宙に変わり、戦いは終盤だ。

9

これが9面である。しかし、ここまではよいのだ。働いているのが重力なので、下へ向かいそうになったら下を撃てばいい。ところが海中では浮力が働き、まったく逆転してしまい、宇宙面では、無重力のため慣性がききっぱなしになってしまうのだ。地上はここまで！

SASAは現在鋭意制作中ということ!

10

さて、水中訓練では上下の動きが逆になるのがやっかいだ。このへんにくるとどんどんむずかしくなる。次の面は宇宙での訓練。最終面では、本番に入り、ブラックホールを舞台にした大決戦となる。そこまでは残念ながらまだでき上がっていないので、お見せすることはできない。

4面の敵の動き

たつのおとしごは波形に上下しながら、左右に動く。ひとではねじれるように、けっこうめんどうな動きをするんです。子ひとでは八方に散るのみだ！

敵7 たつのおとしご

卵を口から吐く。卵は浮き上がるように飛ぶ。SASAの弾で消滅可。

敵8 こんぶ

攻撃によるダメージはいっさい受けないというガンコ者。ユラユラユラ。

敵9 ひとで

弾に当たると5つの子ひとでに分裂するという変身生物。点が高いよん。

「SASA」は6月下旬、(株)MIAより発売される予定です。詳しい発売日、価格等はまだ決まっていません。
また画面、内容等が一部変更されることもあります。

ゆう坊のファミコンゲームが好き

子供の頃は野球に夢中。
大学生になったらテニスをはじめる。
30歳をこえたらゴルフをやる。ああ日本人！
というわけで、ファミコン3大スポーツ！
キミの好きなのはどれだっ!?

ベースボール

バント、盗塁はもちろん、けん制球やスクイズなど、実際の野球でできることが、ほとんどできちゃうという画期的なベースボールゲームだ。

一時、人気になったゲームセンターのベースボールゲームを覚えているだろうか？　このファミコン版ベースボールも、あれとほとんど同じ。

なくなったものといえば、打率が表示されない、代打をつかえない、リリーフをおくれない、というところぐらいである。よーするに気にしなければ、ちっとも気にならない部分だよね。

そのかわりといってはなんだか、こっちはゲームセンターのものと違い、9回までちゃんとやれる。

対コンピュータ戦でも、こっちが点数を入れすぎたため、コンピュータ側が突然強くなる、というようなことがない。

これはひとえに、ゲームセンターのものには100円玉を集めるという使命がかせられていたが、ファミコン版にはそれがないからだろう。

で、さっそくゲームをはじめてみた。

1人用、2人用モードがあり、2人用では、お互いが敵味方のチームになり、人間同士で勝負する。そして1人用は、コンピュータが相手だった。

モードを選択すると、つぎにチームを選ぶ。もちろん、タイガースを選んだ。コンピュータが選んだのはドラゴンズ。

試合はドラゴンズの先攻だった。

おおー。するとここは甲子園球場！あのスタンドの向こうには、阪神パークがあるのだろう。燃えるぜえっ（先攻、後攻はランダムに決められるようです）。

いよいよプレイボールっ。大きく振りかぶって第1球を投げた。時速145km の速球だ。カキーン！

なんと相手は初球打ち。しかし、打球はショートに転がっている。楽勝のワンアウトだな……と思ったのもつかの間、なんとショートを抜き、さらにレフトも追いつけず、ボールはレフトフェンスまで転がっていくではないか。2塁打になった。うそっ……。

どうやら思った以上に守備が甘いらしい。そのせいか、1回の表だけで、7点もとられてしまった。しかも、その裏の攻撃では0点。試合結果は、いうまでもなく大敗だった。

⬆広ーい、広ーい野球場。ああそれなのに、なんで人は大きいの？

⬆このゲームは、そのまんまゲームセンターにあるんだよ。「VSベースボール」がそれ。

これはいかん！とさっそく自主トレをはじめる。どうするかというと、1人でも2人モードを選択し、両手にコントローラー。左手で投げたら、右手で打つというように、バッティングのタイミングをはかるわけ。

「んー、ホームランを打つには、なるたけバッターボックスぎりぎりに立ったほうがよさそうだな……」

さらに投げる練習をした。どのあたりでカーブボタンを押すと、コーナーをつけるか。1人で2人ぶん操作しているので、いくらでも好きな練習ができる。よーし、わかったぞ。

2試合めは、完封勝利。

ヒーローインタビューが待っていた。

「なん度かピンチもあったようですが、そのつどキメ球を使っていたみたいですね」

「ええ、スローボールで投げ、ホームまぎわで、カーブ、シュートのボタンをすばやく交互に押す。これが、ききました、アッハ、アハハ」

今年は、タイガースの優勝間違いなしだぜっ！

テニス

1人でも2人でも遊べるテニスゲーム。2人用だとダブルスになって、対戦相手はいつもコンピュータだ。

レベルは5段階。

2セット先取で勝負がきまり、勝つと、つぎのレベルの対戦相手が登場する。もちろん、いきなりレベル5からはじめることもできるもんね。

しかし、このレベル5が、もうめちゃくちゃに強い。こんな選手に勝てる人がいるのだろうか。こっちがポイントをあげられるのは、こっちのサービスエースがきまったとき、むこうがダブルフォールトをしたとき、くらいのものだろう。

というわけで、素直にレベル1からはじめることにした。

えー、なに、これ？　うそみたいに弱いんじゃん。ちょっとしたことでも、すぐにむこうがミスするのだ。

レベル2もさほどでもなく、レベル3あたりから、やっと歯ごたえが出てきた。

☗これは1人でやるよりも、2人でやるダブルスが本当はおもしろいんだよね。

熱戦につぐ熱戦。ジュース（デュース）、アドバンテージ、おっと、またジュース。ジュースのときは、ちゃんとジュースとしゃべってくれるのだけど、この声がなんかカワユイ。つい聞きたくて、わざとジュースにしてしまう。

あと、こっちがフォールトをするとなぜか相手がネットぎわまでパタパタと出てくるのだ。で、こっちも負けずにネットぎわに。ネットをはさみ、にらみ合う2人。いや〜、いいなぁ、これって。

まったく。初心者からプロ級の人まで楽しめるゲームといえるでしょう。

また、ダブルスのときは、同じコート内だけど、友だちと敵同士になり、前でわざとカラ振りしたりして、ジャマをしながら、ジャマをされるほうがそれにも耐え、どこまで戦えるかを競い合うという遊び方もあります。ヒマな人は試してちょ。

ゴルフ

ボクは、初めてこのゴルフゲームを見たとき、とても感動してしまった。

▶クラブが1ばんウッドからパターまで14種。
▶スライスやフックボールが打てる。
▶変化にとんだ18ホール。
▶風向や風の強さが、ちゃんとボールの方向、飛距離に影響をあたえる。
▶グリーンでは芝目も考えてパットしなければならない。

——ということも、もちろんだけど、ボクが感動したのは、そんなことではなかった。

池の手前で打つと、クラブを持ったゴルファーのむこうに、ちゃんと池が描かれていることである。

木の手前でゴルファーの向きをいろいろかえると、その方向につれて、むこうの木も、ほとんどリアルタイムで動く。ホントにその位置に立って見ているような画面になるのだった。

「ガビーン。これは、すごいっ！」

もしかすると、ゲームセンターにあるゴルフゲームより、よっぽどこっちのほうがよくできているのじゃないかと思ってしまう。

それだけに、ゴルファーが、オジさんというのが、じつにおしいっ！　1人はしかたないとしても、2人用のときは、せめてもう1人のほうを、ミニスカートの女子ゴルファーにして欲しかったぜっ（メモリの関係で、しんどいとは思うのですが）。

と、こんなことばかりいってても、しかたない。コースに出てみることにしよう。

1ばんホールはパー4のオーソドックスなもの。ティーグランドから、ドライバーショット！　やった、フェアウェイど真ん中。えーと、ウッドでこのくらい飛んだのだから、つぎは3ばんアイアンかな。

残りメートルが表示されないので、画面を見て、目測でクラブを選ぶしかない。しかし、これがいけなかった。見ため以上に距離がなく、3ばんアイアンでは飛びすぎ。はるか向こう、OBになってしまった。

☗ひとめ見ておわかりの「ゴルフ」。これは、なんと12ホールめなのだ。

すぐに方針変更。マニュアルについているクラブの飛距離表を見ながら、「えっと、このホールは361mで、今ドライバーで200ほど飛んだから、残りは160mほどか。すると4ばんアイアンかな……」と、画面にまどわされず、キチンと計算することにした。おかげで100を超えていたトータルが、いっきょに1アンダーまでおちた。

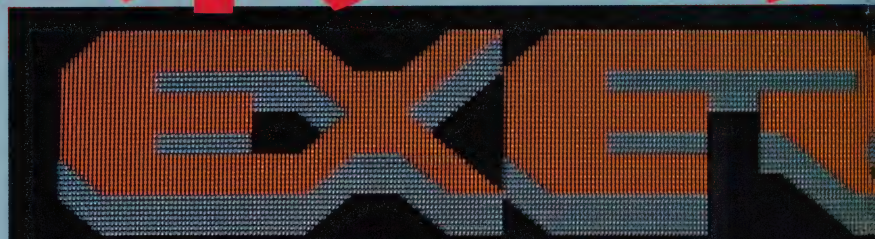
ちなみにボクの知り合いのT氏は、18ホールまわって、セブンアンダーを出したそうである。しょえ〜っ。

☗グリーンになると、こーなる。左側のアニメ的なシーンが、すごい！

NO.8 ビデオゲーム

新ゲームでハイスコアに挑戦!!

EXERION

発売されたばかりのゲームでハイスコアを出してこそ、友だちにいばれるというものだ。このページでは、2月に発売された"エクセリオン"、3月に発売された"ギャラガ"、"フォーメーションZ"を大解剖。さあ、はやくハイスコアに挑戦しようぜ!

これが遊びかたのコツだ。

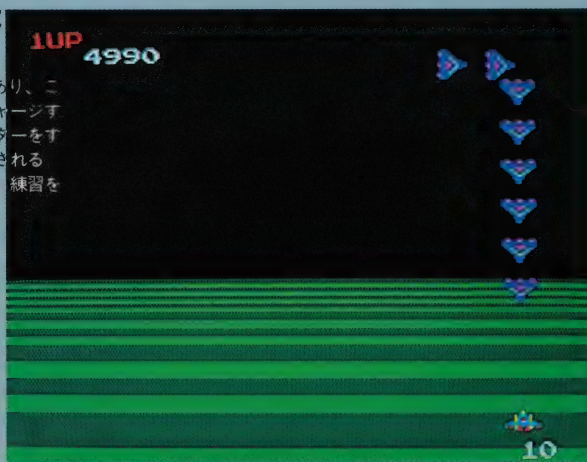
プレイヤーキャラクター"ファイターEX"は、2つのビームを持っている。Ⓐボタンのシングルビームと Ⓑボタンのデュアルビームだ。シングルビームは連射できるが撃てる弾に限りがあり、デュアルビームは連射できないが、何発でも撃つことができる。2つのビームの使いわけが、"エクセリオン"のポイントなのだ。

また"ファイターEX"には慣性が働いているため、思いどおりに操作するにはテクニックが必要だ。このあたり、じっくり練習をつんでほしい。

各面にはボーナスキャラクターも用意されており、得点が高く、シングルビームがかなりチャージされており、しかも画面下方で戦っているときに限って出現する。挑戦してみよう。

BONUS STAGEはパーフェクトを狙え!

4面ごとにBONUS STAGEがあり、ここはシングルビームの弾数をチャージするチャンスだ。40コのキャラクターをすべてたおせば、60発がチャージされる。撃つポイントはわずか2つだけ。練習をつめば、パーフェクトは可能だ。

①

② ここで待て⬆

8つのパターンがくり返されるのだ

1面　山岳地帯①
メインキャラはクリスター。8機、4+4機、3+3+2機、4+2+2機、3+5機の5パターンで現われる。ボーナスキャラはデルタフライ。

2面　草原地帯①
メインキャラはサラマンダー。編隊を組まずに、画面上方よりランダムに出現する。ボーナスキャラには、4面のゾラが登場する。

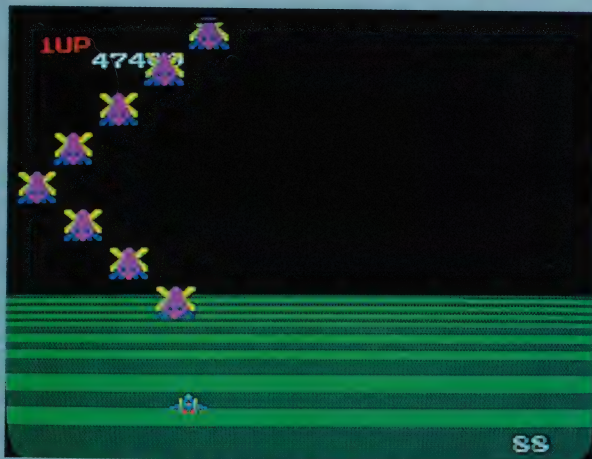
3面　近代都市①
メインキャラはマッドルアー。サラマンダーと同じく画面上方より現われるが、弾が遅いので比較的簡単。ボーナスキャラはペグ。

4面　古代遺跡①
メインキャラはゾラ。5発弾を撃たないと倒すことができない。ゾルニ惑星のなかでは最強の敵。ボーナスキャラはサラマンダー。

のテクニックを生かせ！

倒せば1000点
マッドギドラが各面の
終局を告げる……

ビームを1発も外すことなく敵を倒していくと、得点がどんどんアップする。5発めまでは従来の点数だが、6発めで400点、7発めで500点、8発めからは600点とお得。

高得点のヒケツは600点ボーナス連取だゾ

③ ↑ここで待て

④ ↑ここで待て

⑤ ↑ここで待て

⑥ ここで待て↑

⑦

5面　山岳地帯②

メインキャラはペグ。クリスターをちょっぴり強力にした敵だ。弾をたくさん放出するので要注意。ボーナスキャラはデルタフライだ。

6面　草原地帯②

メインキャラはダイバリアン。これは、サラマンダーとほとんど同じ。連射を使えば楽にクリアできる。ボーナスキャラはゾラ。

7面　近代都市②

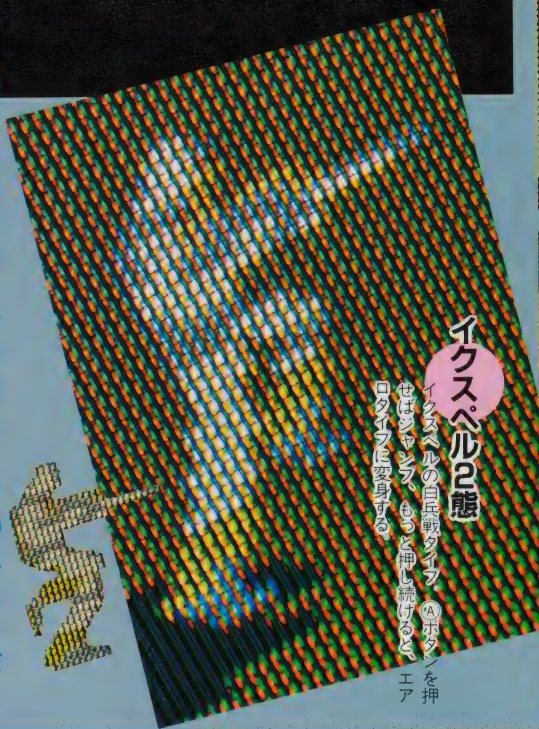
メインキャラはデルタフライ。4＋4の編隊で、左右対称の動きで攻めてくる。弾は遅いが油断は禁物。ボーナスキャラは5面のペグだ。

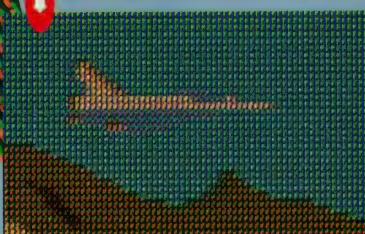
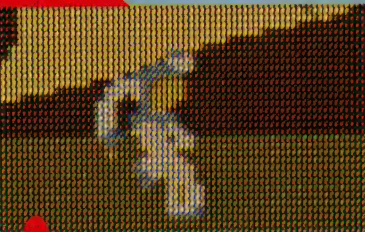
8面　古代遺跡②

この面のみバックカラーが赤となる。メインキャラは4面と同じゾラ。逆戻りする弾に気をつけよう。ボーナスキャラはサラマンダーだ。

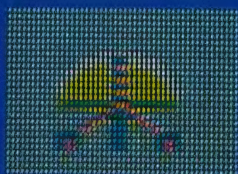
やったね！
エアロタイプに
変身だ！

これが遊びかたのコツだ!!

"フォーメーションZ"のプレイヤーキャラクターは、地上用、空中用の２つの形態に変身できる戦闘メカ"イクスペル"敵の攻撃をかわしながら６つのシーンをクリアし、敵の要塞ジズィリアムを破壊するのだ。通常の敵はパルス・レーザーで対処、ヘラや要塞などの大型の敵にはビッグバンを使用する。空中形態で進むと、シーンのクリアが早くなるが、エネルギーはどんどん減っていくので、地上での空中形態時にはなるべく地面スレスレの所を飛んで、エネルギー・コアを取るようにしよう。ジズィリアムを破壊すると、残りエネルギー×1000点がボーナスとして加算されるので、浮遊空間ではつねにエネルギーのフルチャージを心がけること。宇宙へ出ればエネルギーは減らない。

イクスペル2態

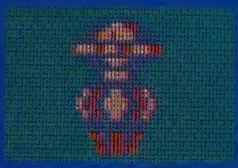
イクスペルの白兵戦タイプ、Ⓐボタンを押せばジャンプ、もっと押し続けると、エアロタイプに変身する。

出岳から　海　砂漠　海

イクスペルの戦いは、果てしなく続いた……

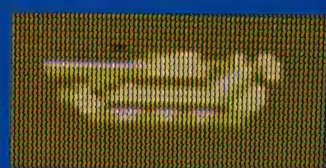
登場キャラクターは、だいたいこんなもんだ。

ヘウラム 100点 重戦闘機 ニゼムを一度に2発ずつ発射する 体当たりしてくるものもある

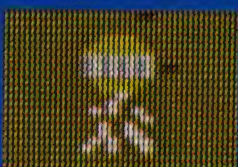
ストラトス・フライア 100点 サナッタ星の第2衛星に生息する生物 集団で攻撃してくる

コスモ・ギルタ 100点 ギルタの宇宙仕様 基本構造の変更はないので、動きはギルタと同じ

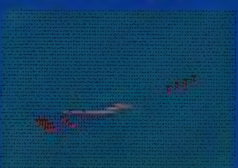
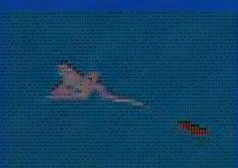
スフィンクス 単なる背景なので破壊することはできない つい見とれてしまうキャラクターだ

サトゥ・テム・ユル・ホワク 1000点 前線移動要塞 回転砲塔以外を破壊することは不可能

アエロン 100点 地面に浮遊している機雷、大きさを変化させながら、上下にゆっくりと動く

ギルタ 100点 無人戦闘機 1数機で出現、複雑な動きをしながら、イクスペルを攻撃する

ヘラ 1000点 装甲戦車だが、イクスペルを攻撃してはこない ビッグバンでのみ破壊できる

アール・スィー 100点 ピクの水中仕様のもので、海の中から上空に向けて発射される

エネルギー・コア 100点 イクスペルのエネルギー これを取ると滞空時間が10増える

ピク 100点 多目的地雷、地雷とミサイルを兼ねたもの イクスペルのスキを狙って発射される

サワィラム 1000点 ヘウラムを宇宙仕様にしたもの 攻撃パターンは、ヘウラムと変わりない

パルス・レーザー Bボタンを押すと、イクスペルの向きによって3方向に発射される

ビッグバン Bボタンを押し続けると発射 パルス・レーザーが効かない大型の敵も破壊する

ミラージュ 300点 画面上のランダムな位置に突然出現し、ニゼムを発射してくる

ジスィリアム 1000点 宇宙の最後に登場する要塞 破壊するにはビッグバンで中心を撃ち抜く

ニジ・エイタス、ニジ・アドウ 各1000点 ジスィリアムと同時に登場し、護衛する

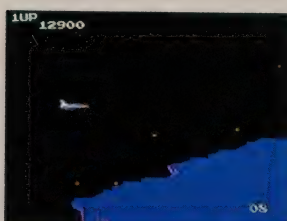
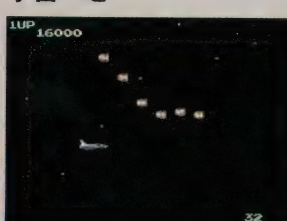
テクニック編

ビッグバンを有効に使うのだ

ビッグバンは1発で敵をなぎ倒しにできる。うまく使えるようになると、シメタものだ。

敵のタマを撃ちながらチャンスをねらえ！

サトゥ・テム・ユル・ボワクは、ビッグバンで倒そう。上部をねらえば大丈夫だ。

変身しての低空飛行が高得点のヒケツだ

地上形態、低空飛行、上空飛行の使い分けが、このゲームのポイントなのだ。

そして

浮遊大陸

宇宙へと

これが遊びかたのコツだ

〝ギャラガ〟は〝ギャラクシアン〟を発展させたタイプのシューティングゲームだ。〝ギャラクシアン〟はファミコン用カートリッジも出てるから、みんなやってるよね。どこが変わったかっていうと、まず敵たちが最初から編隊を組んでいるのではなく、画面外から飛びながら集まってくること、捕虜になった自機を取り戻せば、デュアルビームになること、そしてチャレンジングステージができたことなどだ。ファミコン版〝ギャラガ〟では31ステージものパターンが用意されており、その間にはチャレンジングステージが8回。オリジナル版同様、ステージが進むと敵のスピードが速くなるが、デュアルビームで、敵たちが編隊を組む前にやっつければ、展開はかなり楽になるぞ。

ムムッ、捕虜にされた！ だが、これが必勝法なのだ

奇怪!!

ギャラガ宇宙空間になぜ北斗七星が……

〝ギャラガ〟のバックには、北斗七星のほか、オリオンまでデザインされている。すごいね。

8パターンのチャレンジングステージは、確実に1万点をモノにするべし！

チャレンジングステージは、全部で8パターンある。キャラクターはパターンによって、まったくちがう飛行ルートを取るので、まずそのパターンを憶えるのが先決だ。ここで1万点のボーナスを取らないと高得点はムリだぞ。

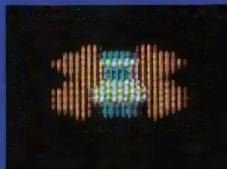
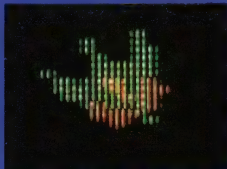
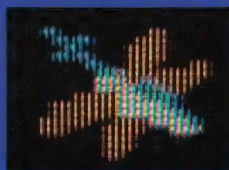
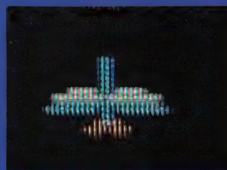
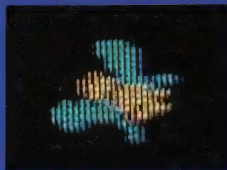
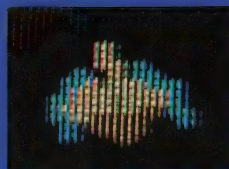
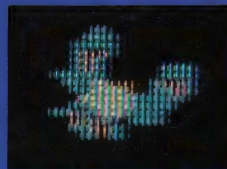
STAGE 3

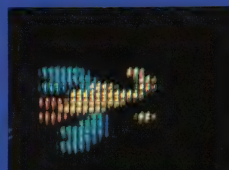
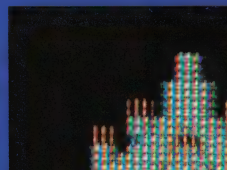
STAGE 7

取り戻せば 2機合体で攻撃できるぞ

ハイスコアを出すには、なんといっても2機を合体させることがポイント。取り戻すときは、まちがっても自機を撃ってしまわないように。仲間撃ちで殺してしまうなんて、泣くに泣けないからね。

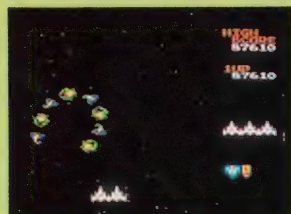
キャラクターのパターンを知っていると便利だぞ

ボスギャラガ。ビームを2回あてないと倒せない。捕獲にくる場合もある。

ボスギャラガとともに編隊を組んで攻撃する。おもに、ジグザグの飛行コースをとる。

ステージ23のチャレンジングステージキャラクター。1つのギャラガより3つに分身。

ステージ19、チャレンジングステージのキャラクター

ステージ11、チャレンジングステージのキャラクター。

編隊の最下段で攻撃をかけてくる。飛行時の旋回に注意。

"ギャラクシアン"でおなじみのギャルボス。分身して高速攻撃をする

ボスギャラガが青くなったところ。もう1度撃てば、倒せるぞ。

最後のチャレンジングステージパターン、ステージ31のキャラクターだ。

分身キャラクターその3。ステージ15のチャレンジングステージでも登場

プレイヤーキャラクター。連射できるのが特徴だ。デュアルビームになると、威力は倍増する。

STAGE 11

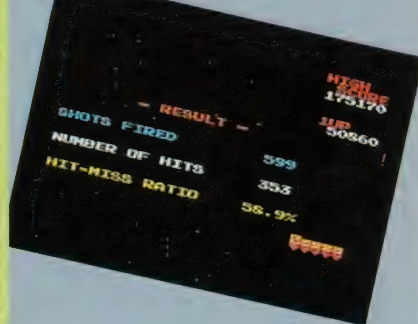
STAGE 19

STAGE 27

STAGE 15

STAGE 23

STAGE 31

結果報告

ゲームオーバーになると、撃ったタマの数、当たったタマの数、ヒットのパーセントが表示される。でも、これはスコアとはまったく無関係。50パーセント以下でも気にすることはないぞ。

ファミコンゲームが好き

**出た、出た、出たんだよ〜ん。
なつかしのナムコ2大ヒットゲームっ。
もう飽きてしまった子がいるかも知れない。
でも、この2つは僕たちの青春の想い出だ。
パックマンよ、ギャラクシアンよ、永遠に!!**

ギャラクシアン

ギャラクシアンがゲームセンターに登場したのは1979年(昭和54年)。あの頃、まだ小学生だったキミも、今はもう高校生。そして、あの頃、高校生だったあなたは、すでに社会人になっているのだろうか……。

ギャラクシアン。この華麗な言葉の響き！　たしかに「インベーダーゲーム」が巻きおこしたゲームパニックはすごかった。しかし、それも飽きられ、シューティングゲームがポッカリ穴のあいたようになっていた空白時期に、華麗に登場したのが、このギャラクシアンだった。

それまで横にトロい動きをするだけだったインベーダー（エイリアン）たちが、突然、羽を持ったかのように、つぎつぎと襲いかかって来る。

美しいキャラクターといい、そのサウンドも、すごかった。臨場感あふれる飛行音、そして刺激的な爆発音。ひたすら興奮したのを覚えている。

「いっとう上にいる旗艦がレッドエイリアンを2機つれてやってきたとき、レッドをやっつけてから旗艦をやると800点になるんだよっ。知ってた？」

「あほ〜。わかりきったことを聞くんじゃねえ。じゃあな、こういうの知ってるか？　ボス艦がいちばん上にいるときやっつけると、敵がショックを受け4秒くらい敵の攻撃がなくなるんだ。そのとき、電光石火で撃ちまくって」

「そ、そんなの知ってるもんっ！　じゃあね。じゃあね、エイリアンが攻撃したとき、エイリアンが最後に撃った弾とエイリアンとの間に、ギャラシップ1機ぶんのスキマがあって、そこを利用すると、スミに追いこまれてるときでも絶対に逃げられるんだよ」

「絶対ってこたあ、ないだろ。むこうが1機だって限らないじゃん」

「で、でも……」

「お前の知識は、どっか本で読んだ知識なんだよっ。その点オレは実戦主義だから、お前みたいな頭でっかちとはわけが違うんだ！」

「い、いったな〜」

「おうっ、いって悪いか」

「よ、よし、それなら勝負しよう」

「望むところよっ！」

シュルル〜ン。ズバキューン！　ズキューンッ、ズキューン！

当時、たしかに家庭用のTVゲームもあったと思う。ゲーム機を買えば、家のTVにインベーダーゲームができるようになりはじめた。

しかし、やたら角ばった大きなインベーダーで、色も単色。家のTVではこのくらいが、せいいっぱいなんだろうなあと思い、ゲームセンターのギャラクシアンの美しいゲーム面を見るたび、タメ息をついたものだった。

ああいうのは、ずえったいに、家のTVじゃ無理で、特別なゲーム専用のブラウン管じゃないとダメ、と思いこんでいた。

でも、今、このファミコンのギャラクシアンを見ると、当時ゲームセンターにあったものと少しもかわらない。画面の美しさといい、動きといい、ゲ

⬆ウニウニ軟弱に移動する敵エイリアン。その急降下攻撃には、ひどく手をやいたものだったのだ。

ームセンターにあったものを完全に再現している。

なんという科学の進歩。家のTVでも、ちっとも無理じゃなかったわけである。

ひたすら昔をノスタルジーしたいキミは、やってみたらいいかも知れません。いろんなゲームに飽きてしまったとき、ふと、こういう単純なゲームがなつかしくなっちゃうもんね。

というわけで、次のゲームへ。

パックマン

パックマンが登場したのは、1980年。ギャラクシアンより1年遅れのデビューだ。そして、インベーダー・ブームに迫る大パニックを巻きおこしたのだった。

パックマンのやりすぎで血豆をつぶす人。昼休みに食事のかわりにゲームセンターにいく会社員。パックマンは海外でも大ヒットし、アニメになったり、キャラクター商品まで発売されるという大騒ぎになってしまった。

そこで、なぜパックマンが当時大ヒットしたかを考えてみよう。

パックマンの源流は、「ヘッドオン」にあると思う（今どき、ヘッドオンなんてゲーム知ってる子、いるのかなあ……）。

でも「ヘッドオン」はコースも単純で、いちどひとつのコースに入ってしまうと、前から敵のクルマがやってきても、バックできず、そのままやられるのをクチをあけて見ているしかなかった。ドットをすべて消すと1面クリアというのはパックマンと同じだけど「ヘッドオン」はそれだけで、敵をやっつけるというマネもできない、ただイライラするだけのゲームだったと記憶している（あのゲームが好きだった人がいたら、ごめんなさい）。

で、パックマン。「ヘッドオン」をなんとなくヒントにして発想された気がするが、似ても似つかぬゲームになってしまった。

まず、敵のキャラクター。

アカベエ、アオスケなど、動きが同じパターンじゃなくて、ひたすらこっちを追いかけてくる奴、気ままに動きまわっている奴など、キャラごとに性格づけがなされた。そんでもって、動きもカワユイ。

↑黄色くって、まあるいパックマンは、世界中の人気キャラクターにまで成長していった。

さらに、食べるとパワーアップしてモンスターたちをやっつけることのできるパワーエサ。1匹だけやっつけると200点だけど、2匹めは400点、3匹めは800点というように点数のあがっていくのがたまらなかったっ。

そして、食べるとボーナス点のもらえるフルーツの存在。いまでこそ、こんなものは当たりまえになってるけど、こういうのって、このパックマンがはじめてだったんじゃないだろうか。

そのほか、ワープトンネルなど、当時としては、画期的なアイデアがいっぱいもりこまれたパックマン。大ヒットして当然だっただろう。

で、このファミコン版のパックマンも、あのときのゲームセンターそのまんま。100円入れなくていいってこと以外には、ゲーム内容がちっとも変わっていないのだ。

もっとも、あの「ゼビウス」さえもファミコンで遊べてしまうのだから、パックマン程度のゲームを完全に同じにできないわけがない。

しかし、よーく考えてみると、つくづくファミコンとは違う奴だ。この小さな身体で、ゲームセンターにあるゲームをほとんど再現してしまう。

ということは、あのゲームセンターにある大きなゲーム機には、いったいなにが入ってて、あんなに大きくなっているのだろうか。キミが正しいと思うものを次の3つのうちから選ぼう。

①なにも入っていない。ほとんど、カラッポである。
②貯金箱になっていて、100円玉がギッシリつまっている。
③オジさんが入っていて、子供たちが変なことをしないか、見張っている。

答えは、自分で考えよう！

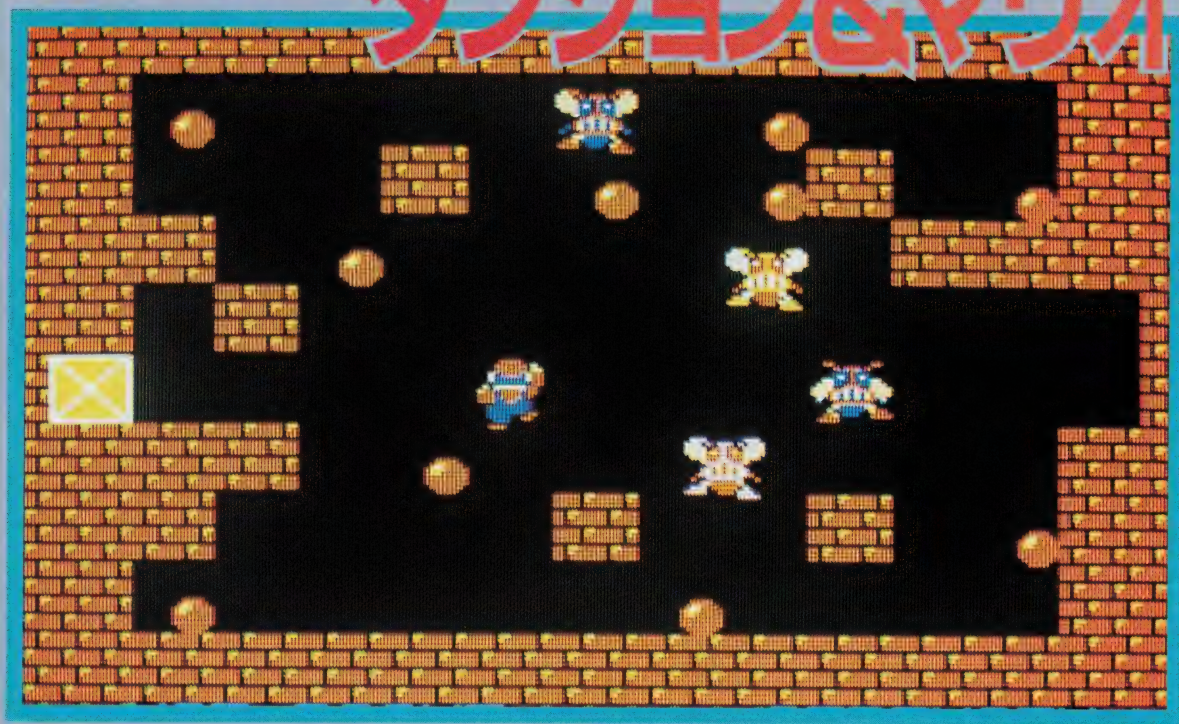
ところで、ボクの友人に、こんなことをいった奴がいます。

「ファミコン専用のゲームセンターをつくったらええんとちゃうか。本体を20台くらい置いて、新しいゲームをつぎつぎそろえる。ホンマもんのゲームセンターひらくより安あがりだし、1回20円くらいでやらせたら、これは、もうかるぞ〜」

んー。もう、まったくなにもいえません……。

NO.9

オリジナルゲーム

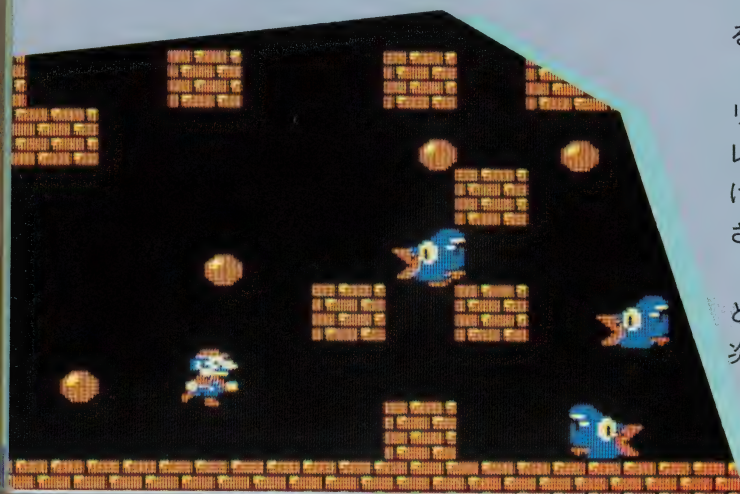
ファミコンRPG ダンジョン&マリオ

さあ、ここまでとってもむずかしくってしかたがないゲームたちの解法、必勝法を読んでようやくニガ手なゲームをクリアできてホッとしたキミ！　もしキミがホッとした気分で、机の上で眠ってるファミリーベーシックを持っているのならば、ここでちょっとのどかな気分のゲームをやってみよう。ファミコン本体とキーボードをつないで、ファミリーベーシック・カートリッジをさし込んだら、準備ＯＫだ。

マリオ！　ヨーロッパのダンジョンに迷う

キミの大好きなファミコンゲームのキャラクターのマリオが大活躍するゲームが、この〝ダンジョン＆マリオ〟だ。これまでのファミコンゲームにはない、ロールプレイングゲーム的な要素がふんだんにもり込まれているから、とっても新鮮なゲームとして、キミたちにも十分楽しんでもらえるだろう。

ではまず、この〝ダンジョン＆マリオ〟にまつわる物語を簡単に紹介しよう。

ある日、マリオは、ヨーロッパに旅行した。えっ、リッチだなあって、そんなことはないんだ。実はテレビのクイズ番組で優勝してね。そんでもって、行けたんだ。クイズの問題なんか、ぼくにとってはやさしいのさ。頭がいいからね。あっはっは。

と、いまでこそ笑っているが、ほんとーは、笑うどころじゃなかったのだ。強豪モンスターが次から次へと出てきて、生きた心地はしなかったもんね。

だって遊べるんだぞ

世の中に、あんな恐ろしいところがあるとは、知らなかった。

どんなところか、これからお話してあげよう。そう、あれはイギリスの片田舎のお城を見学に行ったときのことだった。なんでも、ウィリアム・テルとかいうボーガンの名人がいたころに建てられたお城で、観光コースにも入っていない。なぜ、そんなところに行ったのかというと、実は自分でもよくわからない。自然にそうなってしまったのだ。まるで、なにかにコントロールされていたみたいだったな。

事件は、その城に入ったとたんにおこった。城の中に足を踏み入れたとたん、地面にポッカリ穴があき、落っこってしまったのだ。気がついたときは、暗い地下牢のようなところにいた。ふと気がついたら目の前にドアがあるではないか。どんなテレビドラマや映画だって、こんなときドアがあれば、主人公はドアを開けて中に入って行くのが普通だ。そして、もちろんそうしたわけだ。ちなみに、そのドアには、第1面と書いてあったな……。

11の小部屋でマリオは戦わなければならない

さて、これからマリオが通りぬけなければならない部屋は、全部で11ある。それぞれに、いつもはお友達だが、このダンジョン＆マリオでは敵のモンスターの役をやっているペンペンとかシェルクリーパーとかサイドステッパーとかがマリオを待ちうけているのだ。しかし、そういったモンスターばかりではない。取るとパワーがつく（ヒットポイントが上がる）リンゴも落ちている。つまり、このリンゴを取りつつ、モンスターと戦っていけばいいわけだ。

戦うときは、モンスターの止まっているときを狙って、その上にかさなり、そしてAボタンを押す。これでポカポカとモンスターをたたくわけだ。コツとしては、モンスターを壁のスミッコに追いやってから、戦うのがいいようだ。敵をたおせば、マリオのストレングス（強さ）が、少しずつだが大きな数になっていく。この数字が大きいほど強いわけだ。たくさんの敵モンスターをたおして、マリオを強くしてほしい。

どーかな、ダンジョン＆マリオの遊び方はわかったかな。わかったら、次に、これから通りぬけなければならない小部屋にひそむ敵モンスターの方々を紹介するぞ。

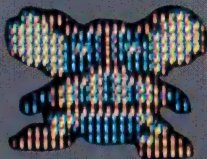
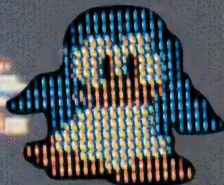
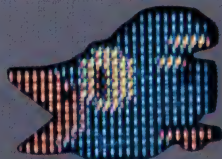
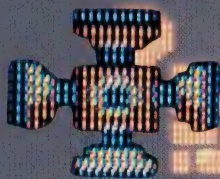
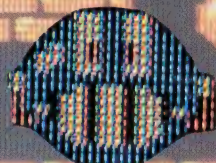
第1面――ペンギンのペンペンが4ひき登場。おもしろい顔をしたキャラクターだが、ここでは敵。ポカポカやっつけてしまおう。

第2面――カメのシェルクリーパーだ。のそのそし

たイメージがあるが、けっこうてごわいぞ。
第3面――ニタニタがにたにた笑いながら迫ってくる。あんまり笑うんじゃないぜ、とポカポカたたいちゃいましょう。
第4面――空飛ぶアキレスが出てくる。クチバシでつんつくつんされないようにね。
第5面――ファイターフライ。戦闘バエだな、これは。ぶんぶんとうるさいやつらだぞ。
第6面――サイドステッパーという名のカニだ。ハサミに気をつけてくれ。
第7面――スピナー登場。くるくる回転しながら近よってくる。風車のおばけという設定なんですよ。
第8面――ファイアーボールは火の玉だ。熱で焼き殺そうとしてくるからね。
第9面――ニットピッカーとよばれるトリさんが攻撃してくる。これも、あたりまえだが、空を飛ぶのだ。
第10面――なんと、マリオと仲良しの女の子、レディ。レディ、どーしてこんなところにいるんだ。
第11面――ひえ〜〜。なんてこった。ここのキャラクターはひみつだ。あとでびっくりしてくれたまえ。きっとおどろくぞ。

と、いう具合に、11の小部屋をクリアすれば、マリオの勝ちなのだ。キミのマリオは、この11の難関をくぐりぬけることができるかな。

なお、11の小部屋に出現する敵モンスターは、すべて4人ずつ。そのうちの2人をたおせば、基本的には、ドアから出て行ける。もちろん全員たおしてもかまわないのだ。たとえば2人たおしたときにヒットポイントがなくなりそうだったら、ドアから逃げ、次の部屋のリンゴをとるとか、工夫してほしい。

いままでのファミコンにはないタイプのゲームだから、たーっぷりたのしんでみようぜ。じゃあね。

これがBGグラフィック用の画面サンプルだ！
この通りに画面に描こう

これを打ち込めばゲームができる
●プログラムリスト

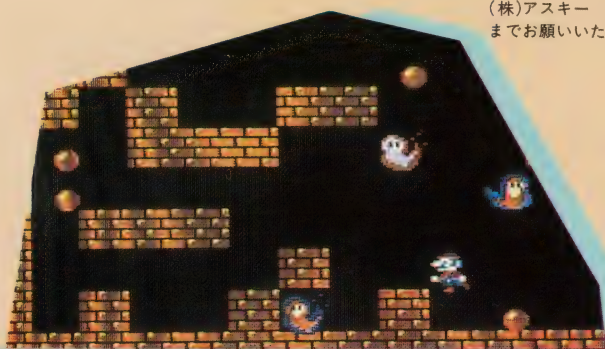
まずBASICを起動させよう。メニュー表示の[1]だ。BASICを起動させたら右のプログラムを打ち込む。入力がすんだらカセットにセーブだ。データレコーダーにカセットをセットしてSAVE [RETURN] とキー入力すれば、これでセーブできる。

BASICでの作業が終わったら、BG-GRAPHICモードにする。BASICよりSYSTEM [RETURN]、[2]で起動する。あとは写真のように入力しよう。グラフィックは、キャラクターテーブルBのF3を使用する。BGデータのセーブは次の通りだ。[ESC]キーを押しFILEを指定の後、S [RETURN] でセーブができる。

さて、ロードと実行の方法だ。BASICよりLOAD [RETURN] でBASICプログラムをロードし、SYSTEM [RETURN]、[2]、[ESC]でFILE指定の後、L [RETURN] でBGデータをロードする。全部ロードができたら、[ESC]、[STOP]、[1]キーでBASICよりRUN [RETURN] でゲームはスタートする。

```
5 PO=30:HI=100:FR=1
10 DIM TP(4),TC(4),TX(4),TY(
4),K(4)
20 CLS:VIEW:X=3:Y=10:SPRITE
OFF:TK=4
30 IF FR=12 THEN LOCATE 5,10
:PRINT "YOU ARE WIN!!":END
40 READ CA:FOR I=1 TO 4:TX(I
)=23:TY(I)=10:TC(I)=0:TP(I)=
RND(20)+2*FR:K(I)=RND(4):NEX
T
50 CGSET 1,0:GOSUB 500:SPRIT
E ON:GOSUB 200
60 S=0:IF MOVE(0)=0 THEN S=S
TICK(0):GOTO 70
65 GOTO 140
70 CX=0:CY=0:ON S+1 GOTO 140
,80,90,140,100,140,140,140,1
10
```

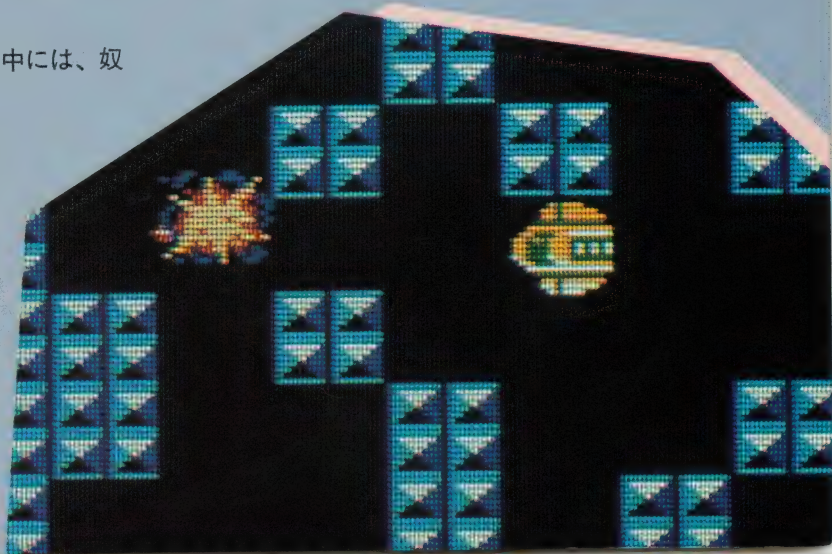
```
80 N=3:CX= 2:GOTO 200
90 F=8:N=7:CX=-2:GOTO 200
100 F=0:N=5:CY= 2:GOTO 200
110 F=2:N=1:CY=-2:GOTO 200
140 GOSUB 600:LOCATE 5,21:PR
INT HI,"    ",PO,"    "
160 IF HI<0 THEN LOCATE 5,10
:PRINT "YOU ARE DEAD":END
190 GOTO 60
200 S$=SCR$(X+CX,Y+CY)
210 IF S$="  " THEN 240
220 IF S$=CHR$(243) AND TK<3
 THEN FR=FR+1:GOTO 20
230 GOTO 140
240 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,N,1
,8,0,0)
250 POSITION 0,X*8+16,Y*8+24
:MOVE 0
260 X=X+CX:Y=Y+CY
280 IF SCR$(X+1,Y+1)<>"  " TH
EN LOCATE X+1,Y+1:PRINT "  ":
HI=HI+RND(20)+10
290 GOTO 140
500 FOR Y1=2 TO 16 STEP 2:FO
R X1=3 TO 25 STEP 2:COLOR X1
,Y1,2
510 IF RND(10)=5 THEN LOCATE
 X1+1,Y1+1:PRINT CHR$(207):G
OTO 530
520 IF RND(5)=3 AND Y1<>10 T
HEN LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(
195);CHR$(195):LOCATE X1,Y1+
1:PRINT CHR$(195);CHR$(195)
530 NEXT:NEXT
540 X1=RND(12)*2+3:Y1=RND(8)
*2+2
590 RETURN
600 FOR I=1 TO 4
610 IF MOVE(I)=-1 OR TC(I)=5
 THEN 740
620 IF TC(I)=4 THEN ERA I:TC
(I)=5:GOTO 740
625 IF RND(7)>3 THEN K(I)=RN
D(4)
630 HX=0:HY=0:ON K(I)+1 GOTO
 640,650,660,670
640 HX=2:TP=3:GOTO 680
650 HX=-2:TP=7:GOTO 680
660 HY=2:TP=5:GOTO 680
670 HY=-2:TP=1
680 IF SCR$(TX(I)+HX,TY(I)+H
Y)<>"  "THEN 730
700 DEF MOVE(I)=SPRITE(CA,TP
,5,8,0,TC(I)):POSITION I,TX(
I)*8+16,TY(I)*8+24:MOVE I
710 TX(I)=TX(I)+HX:TY(I)=TY(
I)+HY
730 IF TX(I)=X AND TY(I)=Y T
HEN 800
740 NEXT:RETURN
800 HI=HI-(TP(I)/3+5):IF X+C
X<>TX(I) OR Y+CY<>TY(I) AND
TC(I)>4 THEN 740
830 IF TP(I)>PO THEN IF RND(
TP(I)-PO)>0 THEN 890
840 TC(I)=TC(I)+1:PO=PO+TP(I
)/2:IF TC(I)=4 THEN DEF MOVE
(I)=SPRITE(10,0,1,255,0,0):P
OSITION I,TX(I)*8+16,TY(I)*8
+24:MOVE I:TK=TK-1
890 GOTO 740
1000 DATA 4,13,11,3,2,14,7,5
,15,1,0
```

このプログラムに関するお問い合わせは、
(株)アスキー　ログイン編集部 ☎03-486-8086
までお願いいたします(月曜～木曜の14時～17時)。

コスモガンシップ

コスモガンシップで凄絶な戦いがはじまる!!

「俺はいま苦悩している。かつては戦友とも呼んだ男が俺の目の前でガンシップに乗って飛んでいく。俺はやつを撃たなければならない。奴は脱走兵だ。ただの脱走ならば、指令を受けても、見のがしてやるところだ。しかし、やつはそれを許されないほどのものを持っていってしまった。指令に従って奴を撃ち殺さなければ、われわれの銀河中央連邦を壊滅に追いやることになる。だから俺は、銀河中央連邦軍人として、連邦を守るために奴を殺さなければならない。

　しかし、その俺を非難する若手軍人の中には、奴を守ろうという者もいるようだ。もちろん、そんな奴らを許せるわけではない。だんことして倒すしかない。どうか、キミたち！　俺の味方になってくれないか」

「やめておいた方がいい。あんなコチコチの石頭の軍人の言うことをきいてはだめだ。あいつも昔はいい奴だった。しかし、連邦軍部の選抜によって、頭脳改造をほどこされ、パワー・エリートとなってしまってからはだめだ。すっかり軍のあやつり人形になってしまった。私は、あの連邦とは名ばかりの軍部独裁政府に対して、反旗をひるがえした。しかし、これは正当な戦いなのだ。私はまず連邦軍部が極秘で開発していた超兵器の設計用メモリを手にいれた。これを共和党軍の手に渡し、連邦政府を迎え撃つのだ。キミたち！ ぜひ私に手をかしてくれ。たのむ！勝負はもうじき、共和党軍の秘密基地である惑星ジークの基地へついたときにおこなうつもりだ。キミたち！　手をかしてくれ！」

驚異の２人用アクションゲームなのだ！！

２人のコスモガンシップは惑星ジークへ向かった。

こうして戦いは惑星ジークの基地にもちこまれた。惑星ジークは、連邦政府によってうちすてられた星で、基地は無人だ。そこに入っていったガンシップは、そこで２機のガンシップと合流する。待っていたのだ！ 追う側のガンシップも、もっとも近くにいた２機をひきつれてやってきた。戦いのはじまりだ！

いよいよ戦いを開始するのだが、なんとこのゲームは２人用なのだ。そう互いに自分を正しいと信じる戦士になって戦いをくりひろげるのだ。共に３機のガンシップではあるが、戦うのは１対１だ。

コスモガンシップの動きは比較的ゆっくりとしている。敵(と自分が思っている相手)が正面にきたら、Ａボタンでレーザーを発射する。レーザーが当たればその機は爆発するのだ。

途中の障害物のようなものは､すり抜けられるので、身をかくすのにいいだろう。コスモガンシップをうまくあやつって、先へ進むのだ！ キミはなんとしても、敵(くりかえすけど､自分がそう思っている相手のこと)を３機とも撃破するのだ！

２人ゲームというところに、このゲームの特徴はあふれているだろう。これまでのコンピュータゲームでは２人用といっても交互にプレイをして得点の高さを競う、というものが多かったがファミコンのゲームでは、２人で敵対したり、互いにジャマしあい、かつ協力しあってゲームをする、というものがふえてきた。これは偉大なことだと思う。とかく暗くなりがちなコンピュータゲームも、２人集まればなんらかの声も発するだろうし、感情のたかまりもあるはずだ。その点でファミコンの２人ゲームはとても明かるい。「コスモガンシップ」もそのセンをねらった２人ゲームなのだ。

えっ？ 速度が遅いって？ 言わないでよー。確かにこの手の単純なゲームを１人でやっていたら、動作が比較的ゆっくりなのも気になってしょうがないだろうけれど、２人でやれば気にならないと思うよ。けっこう白熱するんだよ、本当に。

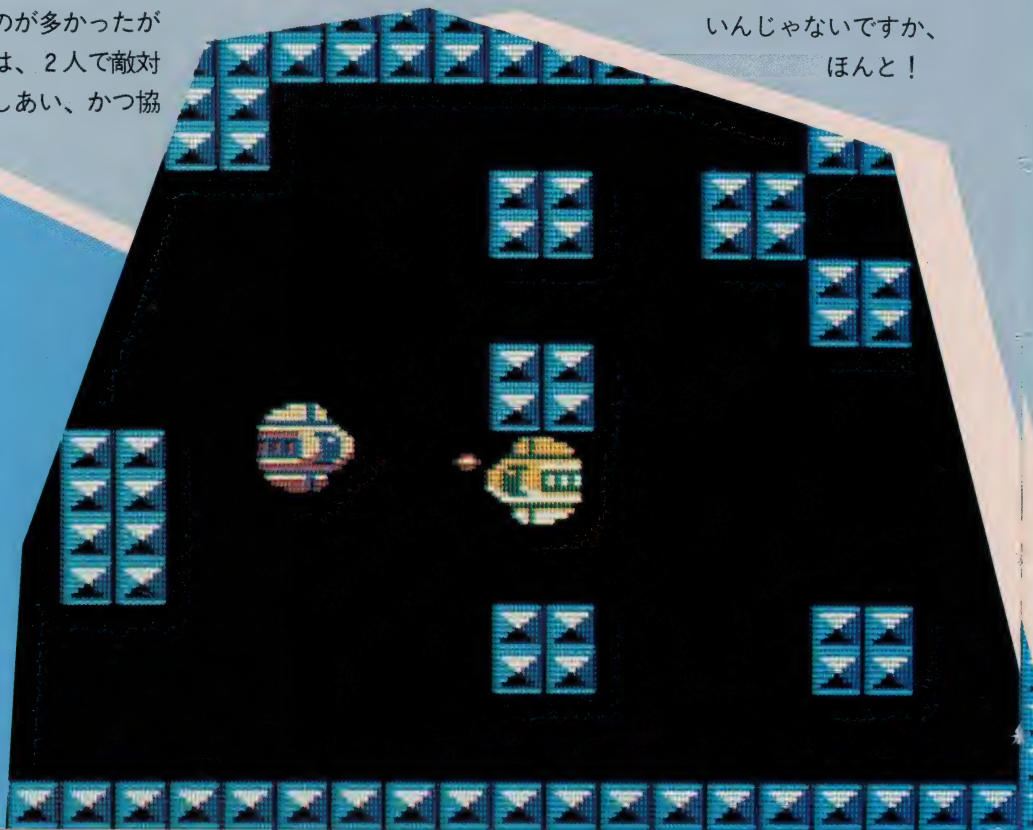
このゲーム解説の冒頭にＳＦドラマ仕立てのモノローグをつけたのも、臨場感をたかめよう、という意図があってのことなんだよね。

「えい！ この裏切者め！」

「なにを、この連邦政府のイヌめ！」

「バカめ！ 目をさますんだ」

なんて、ね。言いあいながらゲームをするのもおもしろいと思うよ。これに味をしめたら、ファミリーベーシックを勉強して自分でも２人用ゲームを作って遊んだらどうかな。１人用を作っても自分で遊んだらシラけるだろうけど、２人用なら味わい深くなるんじゃないかな？

がんばって打ち込んで、まずは遊んでみるのがいいんじゃないですか、ほんと！

これがBGグラフィック用の画面サンプルだ!

この通りに画面に描こう

これを打ち込めばゲームができる

●プログラムリスト

最初にBASICを起動させる。メニュー表示の[1]を選択する。BASICが起動したら、本文右のプログラムを打ち込もう。入力がすんだら、プログラムをセーブしよう。レコーダーにカセットをセットしてSAVE [RETURN]とキーインすればセーブできる。

次にBG-GRAPHICを入力する。BASICよりSYSTEM [RETURN]、[2]でBGモードが起動する。あとは、上の画面写真の通りに入力すればOK。グラフィックは、キャラクターテーブルBのF0を使う。BGデータもセーブしよう。[ESC]キーを押しFILEを指定し、S [RETURN]でグラフィックのデータはセーブできる。

プログラムのロードと実行方法は次の通りだ。BASICよりLOAD [RETURN]でBASIC部をロードし、SYSTEM [RETURN]、[2]、[ESC]、でFILE指定の後、L[RETURN]でBGデータをロードする。ロードが終われば、[ESC]、[STOP]、[1]キーでBASICよりRUN [RETURN]でゲームはスタート。

```
10 DIM X(1),Y(1),N(1),HX(1),
HY(1),PS(1)
15 CLS:VIEW:X(0)=50:Y(0)=100
:X(1)=182:Y(1)=100:SPRITE ON
20 CGSET 1,0:LOCATE 2,22:PRI
NT "POINT  ";PS(0);"        P
OINT  ";PS(1)
30 N(0)=0:PR=0:GOSUB 300:N(1
)=0:PR=1:GOSUB 300:GOSUB 600
40 FOR I=2 TO 7:POSITION I,1
28,128:NEXT
50 FOR PR=0 TO 1
55 S=STICK(PR):IF STRIG(PR)=
8 THEN GOSUB 400
60 IF SCR$(XPOS(PR)/8-2+HX(P
R),YPOS(PR)/8-3+HY(PR))<>" "
 THEN CUT PR
65 IF XPOS(PR)<24 OR XPOS(PR
)>226 OR YPOS(PR)<32 OR YPOS
```

```
(PR)>176 THEN X(PR)=66:Y(PR)
=100:GOSUB 300
70 ON S+1 GOTO 180,80,90,180
,100,110,120,180,130,140,150
80  N(PR)=3:HX(PR)=2:HY(PR)=
0:GOTO 200
90  N(PR)=7:HX(PR)=0:HY(PR)=
0:GOTO 200
100 N(PR)=5:HX(PR)=0:HY(PR)=
2:GOTO 200
110 N(PR)=4:HX(PR)=2:HY(PR)=
2:GOTO 200
120 N(PR)=6:HX(PR)=0:HY(PR)=
2:GOTO 200
130 N(PR)=1:HX(PR)=0:HY(PR)=
0:GOTO 200
140 N(PR)=2:HX(PR)=2:HY(PR)=
0:GOTO 200
150 N(PR)=8:HX(PR)=0:HY(PR)=
0:GOTO 200
180 NEXT
190 GOTO 500
200 X(PR)=XPOS(PR):Y(PR)=YPO
S(PR)
210 GOSUB 300
290 GOTO 180
300 DEF MOVE(PR)=SPRITE(8,N(
PR),5,30,1,PR)
310 POSITION PR,X(PR),Y(PR):
MOVE PR:RETURN
400 FOR I=2+PR*3 TO 4+PR*3
410 IF MOVE(I)=-1 THEN 490
420 DEF MOVE(I)=SPRITE(12,N(
PR),2,50,1,0)
430 POSITION I,XPOS(PR),YPOS
(PR):MOVE I:PLAY"T105C:T105F
"
440 I=5+PR*4
490 NEXT:RETURN
500 FOR I=2 TO 7
510 IF MOVE(I)=0 THEN ERA I:
GOTO 590
520 X=(XPOS(I)-16)/8:Y=(YPOS
(I)-24)/8
525 IF X<0 OR Y<0 OR X>27 OR
 Y>20 THEN CUT I:ERA I:GOTO
590
530 IF I=2 OR I=3 OR I=4 THE
N PR=1:GOTO 550
540 PR=0
550 IF (XPOS(PR)/8-2)/2 = X/
2 AND (YPOS(PR)/8-3)/2 = Y/2
 THEN 700
560 IF SCR$(X,Y)<>" " THEN C
UT I:ERA I
590 NEXT:GOTO 50
600 FOR Y=3 TO 16 STEP 2
610 FOR X=2 TO 24 STEP 2
620 COLOR X,Y,0
660 IF RND(5)=1 THEN LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(192)+CHR$(192
):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(19
2)+CHR$(192)
690 NEXT:NEXT:RETURN
700 X(PR)=XPOS(PR):Y(PR)=YPO
S(PR):DEF MOVE(PR)=SPRITE(10
,0,1,255,0,0):POSITION PR,X(
PR),Y(PR):MOVE PR
710 PLAY"T5C5:T5E5:T5G5"
720 PS(ABS(PR-1))=PS(ABS(PR-
1))+1
730 IF PS(0)=3 OR PS(1)=3 TH
EN LOCATE 5,10:PRINT ABS(PR-
1)+1;" PLAYER WIN!!":GOTO 80
0
750 IF MOVE(PR)=0 THEN CUT 0
,1:GOTO 15
770 GOTO 750
800 LOCATE 10,12:PRINT "TRY
AGAIN "
810 PS(0)=0:PS(1)=0
820 IF STRIG(0)<>0 THEN 15
830 GOTO 810
```

このプログラムに関するお問い合わせは、
(株)アスキー　ログイン編集部 ☎03-486-8086
までお願いいたします(月曜～木曜の14時～17時)。

スターチェイサー

今度のキミの役目は、宇宙の一匹狼となって、敵を倒すことだ。しかし、そこは地球とはちがう、まったく別の空間。敵の姿はぼんやりとしか見ることができない。

大きなハンディをせおいながらも、キミは最新鋭の宇宙船に乗って、悪い奴らと戦う決意をする。敵もハイパワーな宇宙船で攻撃してくるから、腕くらべというわけだ。1対1の戦いに勝つのは誰か!? さあ、楽しくなってきたぞ——。

とはいうものの、キミの宇宙船に搭載されているビーム砲はあまり性能がよくない。逆に敵のビームは、かなり強力だ。敵のビームは離れた所からでも通用するのに、キミのビームは敵の真上で発射しなければダメなのだ。またまたハンディが出てしまった！

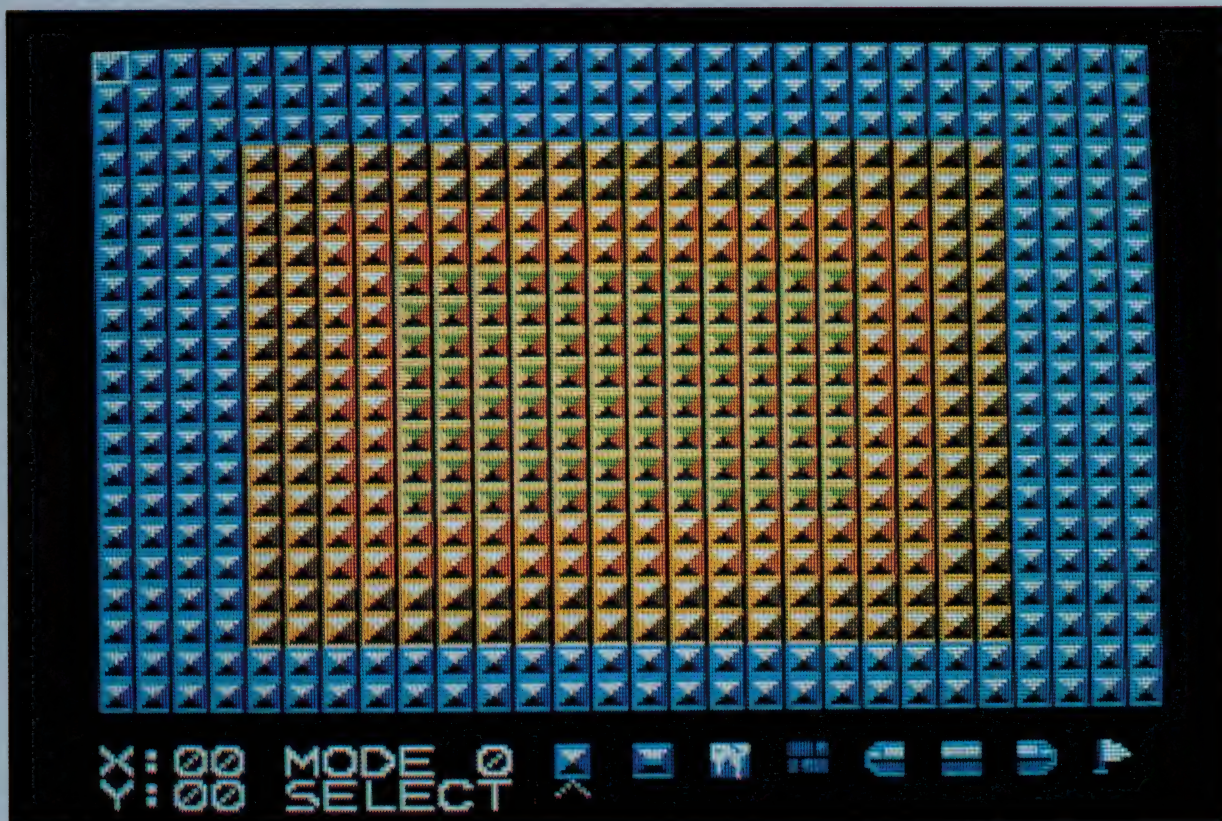
しかし、がっかりすることはない。敵はあまり頭がよくないから、それを利用して、キミは楽々と敵の近くにいくことができる。ただ、ちょっと問題なのは敵の姿がわかりにくいこと。宇宙船のバックの色がどんどん変わって、敵の姿を隠してしまうのだ。でも、まったく見えないわけじゃない。チラ、チラと「あッ、あそこにいるんじゃないかなー」とわかる程度には見えるのだ。

そこをすかさず撃てばいい。敵の真上に乗っかってAボタンを押すのだ。もし当たれば10点。自分がやられてしまうまで、どんどんスコアはふえていく。

このゲームは、宇宙船の戦いをゲーム化しているが、そんなのイヤだ、という人は、べつのキャラクターで遊んでもいい。マリオとハエさん、レディとペンペン、キャラクターテーブルAを参考にして自分のオリジナルを作ってみよう。プログラム中のスプライト命令を変更すればOKだ。

慣れさえすれば簡単に変えられるから、一度ためしてみてはどうかなあ。

これがBGグラフィック用の画面サンプルだ!

この通りに画面に描こう

これを打ち込めばゲームができる

●プログラムリスト

最初にBASICを起動させる。メニュー表示の[1]だ。BASICが起動したら、右のプログラムをインプットしよう。全部入力がすんだらそれをテープにセーブする。データレコーダーにテープをセットしてSAVE[RETURN]でセーブができる。

こんどはBG-GRAPHICを入力しよう。BASICより、SYSTEM[RETURN]、[2]、でBGモードを起動させる。上の画面の写真の通りにキャラクターを並べよう。グラフィックはキャラクターテーブルBのF0だ。出来上がったらこれもセーブする。[ESC]キーを押しFILEを指定し、S[RETURN]でセーブできる。

次はロードと実行方法だ。BASICより、LOAD[RETURN]でBASICをロードの後、SYSTEM[RETURN]、[2]、[ESC]でFILEを指定し、L[RETURN]でBGグラフィックをロードする。全部ロードしたら、[ESC]、[STOP]、[1]、RUN [RETURN]でこのプログラムはスタートする。

```
10 VIEW:X=120:Y=120:SPRITE O
N:SUBH=2:HAN=0:N=0:BOMT=2:SC
=0:SP=0
20 CGSET 0,1
30 GOSUB 200
40 LOCATE 10,21:PRINT "SCORE
  0"
60 S=STICK(0)
80 IF S=1 AND X<220 THEN N=3
:GOSUB 200:GOTO 140
90 IF S=2 AND X>30  THEN N=7
:GOSUB 200:GOTO 140
100 IF S=4 AND Y<170 THEN N=
5:GOSUB 200:GOTO 140
110 IF S=8 AND Y>30  THEN N=
1:GOSUB 200
140 GOSUB 700
150 GOSUB 300
160 GOSUB 400
```

```
170 PALETB SP,15,16,CK+SP,CK
+SP
180 SP=SP+1:IF SP=4 THEN SP=
0:CK=CK+1:IF CK>&H60 THEN CK
=0
190 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):GOTO
 60
200 DEF MOVE(0)=SPRITE(8,N,1
,9 ,0,0)
210 POSITION 0,X,Y:MOVE 0
290 RETURN
300 IF (X/16=XPOS(1)/16)AND(
Y/16=YPOS(1)/16)AND SUBH=0 T
HEN PLAY"T103C":GOTO 320
310 IF (X/50=XPOS(1)/50)AND(
Y/50=YPOS(1)/50)AND SUBH=0 T
HEN PLAY"T105B"
320 SX=XPOS(1):SY=YPOS(1)
330 IF SUBH=1 THEN SX=RND(10
0)+50:SY=RND(100)+50
340 IF (RND(10)=5 AND SUBH=0
)OR SUBH=1 THEN SF=RND(7)+1:
DEF MOVE(1)=SPRITE(7,SF,RND(
3)+4,30,1,0):POSITION 1,SX,S
Y
350 MOVE 1:K=1:GOTO 800
390 RETURN
400 FOR I=2 TO 7
410 K=I:GOSUB 800
420 IF MOVE(I)=0 THEN DEF MO
VE(I)=SPRITE(12,0,0,0,0,0):P
OSITION I,0,0:ERA I:GOTO 440
430 IF (X/15 = XPOS(I)/15) A
ND (Y/15 =YPOS(I)/15) THEN H
AN=1
440 NEXT
450 IF HAN=1 THEN 600
460 IF RND(10)=5 AND SUBH=0
THEN GOSUB 500
490 RETURN
500 FOR I=2 TO 7
510 IF MOVE(I)=0 THEN DEF MO
VE(I) =SPRITE(12,SF,1,50 ,0,
0):POSITION I,XPOS(1),YPOS(1
):MOVE I:I=8
530 NEXT
540 RETURN
600 DEF MOVE(0)=SPRITE(10,0,
1,1,0,0):POSITION 0,X,Y
610 PLAY"O5C5:O4E5:O1G5"
620 LOCATE 10,15:PRINT "GAME
 OVER"
630 MOVE 0,1,2
640 IF STRIG(0)<>1 THEN 620
650 GOTO 10
700 IF STRIG(0)=8 AND BOMT=0
 THEN PLAY"O2C":BOMT=5:LOCAT
E 20,21:PRINT"          ":GOTO
 720
710 GOTO 730
720 IF (XPOS(0)/20=XPOS(1)/2
0)AND(YPOS(0)/20=YPOS(1)/20)
 THEN DEF MOVE(1)=SPRITE(10,
0,1,255,0,0):POSITION 1,SX,S
Y:MOVE 1:PLAY"O5C5:O4E5:O1G5
":SUBH=10:SC=SC+10:LOCATE 15
,21:PRINT SC
730 IF BOMT=1 THEN LOCATE 20
,21:PRINT"FIRE OK!"
740 IF BOMT>0 THEN BOMT=BOMT
-1
750 IF SUBH>0 THEN SUBH=SUBH
-1
790 RETURN
800 DS=0
810 IF XPOS(K)<30 THEN DS=3
820 IF XPOS(K)>220 THEN DS=7
830 IF YPOS(K)<30 THEN DS=5
840 IF YPOS(K)>170 THEN DS=1
850 IF DS=0 THEN 890
860 IF K=1 THEN DEF MOVE(1)=
SPRITE(7,DS,RND(3)+4,20,1,0)
:POSITION 1,SX,SY:MOVE 1:SF=
DS:GOTO 890
870 CUT K:ERA K
890 RETURN
```

このプログラムに関するお問い合わせは、
(株)アスキー　ログイン編集部 ☎03-486-8086
までお願いいたします(月曜～木曜の14時～17時)。

編集スタッフ
小島　文隆　　宮野　洋美
塩崎　剛三　　加川　　良
樹村　頼子　　唐木　　緑
制作スタッフ
本間　智嗣　　吉田　憲一
山田　康幸
編集協力
宮岡　　寛　　木村　　初
上野　利幸　　水野　震治
田辺　達也
制作協力
戸川　隆介
㈱フォレストアート
浜崎千英子　　前田実穂子
真田　弘美
プログラム
向井　正
画面撮影
水科　人士　　新井　創士
イラスト
横山　　宏　　細田　雅亮
松本　州平　　(株) ナムコ
伝　陽一郎
表紙イラスト
1982 1984ⒸNAMCO
協力
ジャレコ株式会社
タイトー株式会社
株式会社ナムコ
任天堂株式会社
株式会社ハドソン

ファミリーコンピュータ
ゲーム攻略㊙テクニック

1985年３月20日　第１刷発行
定価2,800円

著　者　ログイン編集部
発行人　塚本慶一郎
発行所　株式会社アスキー
〒107 東京都港区南青山5-11-5　住友南青山ビル5F
振　替　東京４-161144
電　話　03-486-7111(代)

本誌の内容および掲載プログラムに関する問い合わせは、(株)アスキー ログイン編集部☎03-486-8086までお願いいたします。なお問い合わせは月曜日から木曜日までの14時から17時までに限らせていただきます。ご了承ください。

ISBN4-87148-788-1 C0055 ¥2800E

現在発売中(予定を含む)のファミコンゲームたち

キミのもっているものに丸をつけよう

		ゲームカートリッジ名		標準価格
	任天堂	ドンキーコング	HVC-DK	4,500円
		ドンキーコングJR.	HVC-JR	4,500円
○		ポパイ	HVC-PP	4,500円
		マリオブラザーズ	HVC-MA	4,500円
○		麻雀	HVC-MJ	4,500円
		五目ならべ	HVC-GO	4,500円
		ドンキーコングJR.の算数遊び	HVC-CA	4,500円
		ポパイの英語遊び	HVC-EN	4,500円
		ベースボール	HVC-BA	4,500円
○		テニス	HVC-TE	4,500円
○		ピンボール	HVC-PN	4,500円
○		ゴルフ	HVC-GF	4,500円
○		光線銃シリーズ ワイルドガンマン	HVC-WG	4,500円
○		光線銃シリーズ ダックハント	HVC-DH	4,500円
○		光線銃シリーズ ホーガンズアレイ	HVC-HA	4,500円
○		ドンキーコング3	HVC-DT	4,500円
○		バルーンファイト	HVC-BF	4,500円
○		アイスクライマー	HVC-IC	4,500円
○		デビルワールド	HVC-DD	4,500円
		4人打ち麻雀	HVC-FJ	4,500円
○		F1レース	HVC-FR	4,500円
○		アーバンチャンピオン	HVC-UC	4,500円
○		クルクルランド	HVC-CL	4,500円
○		エキサイトバイク	HVC-EB	5,500円
○	ナムコ	ギャラクシアン	01	4,500円
○		パックマン	02	4,500円
○		ゼビウス	03	4,900円
○		マッピー	NMP-4500	4,500円
○		ギャラガ		4,500円
○	ハドソン	ナッツ&ミルク	HFC-NM-4	4,500円
○		バンゲリングベイ	HFC-RB	4,900円
○		ロードランナー	HFC-LR	4,500円
○		チャンピオンシップ ロードランナー		4,900円
○	ジャレコ	エクセリオン	JF-01	4,500円
○		フォーメーションZ		4,500円

ファミリーコンピュータ TM
ゲーム攻略㊙テクニック
ASCII